

ШКОЛЬНЫЕ ТАЙНЫ

ИГРА В ЖАНРЕ ПОДРОСТКОВОГО ДЕТЕКТИВА

Настольная
ролевая игра
на основе правил

СЫЩИ 



ШКОЛЬНЫЕ ТАЙНЫ

Санкт-Петербург
Студия 101
2019

УДК 794.02
ББК 77.056я92
Б85

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.

В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Босс Э. К. и другие

Школьные тайны/Эмили Кэр Босс, Кеннет Хайт, Лиза Стил — 1-е изд., — СПб.: Студия 101, 2019. — 187 с.: ил.

Издатель ООО «Студия 101», MAILBOX@STUDIO101.RU, WWW.STUDIO101.RU.

Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.

Поддержка игры осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: WWW.KARLMUNCHHAUSEN.RU.

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия, или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Версия от 04 марта 2019. Срок годности не ограничен.

Формат 70×100/16 (165×235 мм). Гарнитуры Alabama, Arno Pro (набор 3), Westerland.

Перевод на русский язык © Студия 101, 2018

Текст и иллюстрации © Evil Hat Productions, 2017

Authorized translation of the English edition.

Used with permission, all rights reserved.

Автор: Эмили Кэр Босс, Кеннет Хайт, Лиза Стил.

Дополнительные материалы: Джеймс Мендес Годес, Кейт Джоунс, Шопана Кессок, Кевин Калп, Кира Магранан, Бри Шелдон, Александр Семькин.

Редактура (оригинал): Аманда Валентайн, Кеннет Хайт.

Корректурa (оригинал): Карен Твелвс.

Перевод: Александр Семькин.

Редактура (перевод): Анастасия «Хима» Гастева.

Иллюстрации: Рич Лонгмор, Николь Макдональд и Фрэнк Супер.

Графический макет: Тиара Линн Агреста.

Арт-директора: Джессика Бэнкс, Тиара Линн Агреста и Фред Хикс.

Креативный директор: Кеннет Хайт.

Художник-дизайнер: Трейси ван Тилбург.

Верстка и адаптация макета: Герман Тихомиров.

Выпускающий редактор (русское издание): Александр Ермаков.

Менеджер проекта (оригинал): Шон Ниттер.

Маркетинг: Кэрри Харрис.

Директор по бизнесу: Крис Ханрахан.

Директор по развитию: Фред Хикс.

Тестирование сценария и правил: Бэн Блэндинг, Чарльз Гордон Митчел, Крис Виганда, Эпистолярный Ричард, Гейлорд Танг, Женетт Мюррей, Хезер Вильямс, Джеймсон Блалок, Джим Свини, Джон Адамус, Джошуа Кроненголд, Кей Строк, Кевин Калп, Лиза Пэдол, Мартин Вагнер, Пол Стефко, Роберт Дж. Рутвен.

СОДЕРЖАНИЕ

Школьные тайны.....	6	Конфликты	53
Совсем другая школа.....	7	Стычка.....	54
СЫЩИК 101	8	Стычка: сводка правил	62
Создание персонажа	11	Подробный пример	
Способности персонажа	14	социального конфликта.....	64
Исследовательские способности....	14	Что насчёт настоящей драки?	69
Общие способности	19	Восстановление пунктов	
Уникальные способности	21	и развитие персонажа	72
Отношения	22	Отношения.....	75
Личность и предыстория	30	Персонажи ведущего — кто они?	76
Предыстория	30	За границами мира подростков	77
Мотив	32	Отношения с точки зрения ведущего	
Цель.....	33	79	
Примеры персонажей игроков.....	34	Список персонажей второго плана	81
Правилаигры	39	Использование отношений	82
Улики.....	39	Крутость и отношения	84
Пассивный поиск	40	Развитие отношений	85
Особые преимущества	41	Образование новых отношений.....	85
Простые проверки.....	43	Восстановление запаса отношений	87
Проверки крутости.....	47	Поддержание отношений	88
Состязания.....	47	Примеры отношений	90
Сложные состязания	50		

Город.....	95	Зарисовки	145
Люди, живущие по соседству.....	96	Эй, это же мой велик!.....	145
Герои и злодеи.....	96	Пестики и тычинки.....	147
Примеры персонажей ведущего.....	98	Дурная слава.....	148
Злодеи.....	98	Неудачный снимок.....	150
Заклятые враги.....	99	Украденная музыка.....	151
Помехи.....	99	Вариации	155
Помощники.....	100	Беллэрс Фолз.....	155
Диаграмма отношений.....	101	Изменения в правилах.....	156
Работа полиции.....	102	Новые способности.....	156
Места в Городе	103	Истории.....	158
Класс.....	103	Старшая школа Денвера.....	159
Места в Городе: как создать.....	104	Изменения в правилах.....	159
Места в Городе: как использовать.....	107	Истории.....	160
Создание Города.....	108	Даймонд сити.....	161
Карта Города Дрюсберри.....	111	Изменения в правилах.....	161
Пример Города — Дрюсберри.....	114	Истории.....	164
Старшая школа Трумана.....	114	Средняя школа им. Кимбелл.....	165
Безопасные места		Изменения в правилах.....	165
в старшей школе Трумана.....	117	Новые способности.....	166
Территория взрослых		Истории.....	167
в старшей школе Трумана.....	117	Академия Кингсфилд.....	168
Опасные места		Изменения в правилах.....	168
в Старшей школе Трумана.....	118	Истории.....	170
Путеводитель по Дрюсберри.....	118	Руби Холлоу.....	171
Безопасные места		Изменения в правилах.....	171
в Дрюсберри и округе.....	119	Истории.....	173
Территория взрослых в Дрюсберри...	120	Стрэндж Хил, Отряд скаутов №221.....	174
Плохие новости для Дрюсберри.....	121	Изменения в правилах.....	174
Опасные места в Дрюсберри.....	121	Истории.....	177
Тёмная сторона школьной жизни 123		База Вероника, Марс.....	178
Только лучшие моменты		Изменения в правилах.....	178
школьной жизни.....	123	Истории.....	179
Создание сценариев.....	128	Бланки и шаблоны.....	180
Кампания.....	134		
Загадка недели.....	135		
Цели персонажей.....	138		
Магистральный сюжет.....	139		
Как играть лжецов			
и преступников.....	140		

Det. Carter not
taking my calls.
on our own.

ШКОЛЬНЫЕ ТАЙНЫ

Настольная ролевая игра о юных сыщиках

«Школьные тайны» — настольная ролевая игра в жанре подросткового детектива. Она позволит вам почувствовать себя героями захватывающих историй о юных сыщиках: от книжек про Нэнси Дрю и Братьев Харди до сериалов «Вероника Марс» и «Милые обманщицы».

Хотя многие из этих сюжетов создавались для более юной аудитории, игра «Школьные тайны» предназначена для игроков и ведущих старше 13 лет.

Ключевые идеи «Школьных тайн» подходят для многих игровых миров: от городов-призраков на диком западе до космических станций далёкого будущего. Несмотря на это, «стандартные» сюжеты этой игры рассказывают о том, как...

группа старшеклассников раскрывает тайны и преступления в современном американском городе.

Вспомните о таких местах, как Санта-Барбара в Калифорнии, Морристаун в Нью-Джерси или Белот, штат Висконсин, и вы поймёте, почему они отлично подойдут для вашей игры. С одной стороны, они достаточно близки к крупным городам, чтобы мегаполис стал источником местных проблем, с другой, они полностью независимы и здесь царят свои законы и традиции.

Загадки, с которыми столкнутся герои игры, могут быть вполне стандартными для детективного жанра:

- Куда исчезло завещание, о котором ходило столько слухов?
- Кто виновен в смерти королевы выпускного бала?
- Что не так с теми жуткими парнями, которые висят в заброшенной хижине?
- А не замешан ли заместитель директора школы в растрате?

Или же это будут куда более личные истории, связанные с героями игры:

- Почему Серена так внезапно бросила школу и удалила свою страницу на Фэйсбуке?
- Как мне выкрасть телефон Кендалл, пока никто не увидел тех фотографий?
- Почему мой лучший друг внезапно возненавидел меня?
- В какие неприятности на этот раз угодил Гэбриэл из-за своей новой пассии?
- Кто постоянно доносит на нас школьному завучу?

Любая из этих загадок может стать основой для захватывающего приключения. В этой игре мы будем называть их «эпизодами» или «тайнами» — из уважения к традициям популярных книжных серий¹. Каждый эпизод занимает одну или несколько игровых встреч: в среднем 2–3 на каждый сценарий.

Помните, что сценарий игры — это ещё не сама история. Заметки и планы ведущего тем более историей не являются. Историю создаёте вы, описывая действия и решения своих персонажей. Сюжет развивается от сцены к сцене, когда вы находите новые улики и складываете из них картину происходящего. Ваши персонажи собирают вещественные доказательства, исследуют подозрительные места и беседуют с теми, кто знает, что происходит вокруг.

Действие «Школьных тайн» происходит в маленьком городке, который игроки и ведущий создают совместными усилиями. Постепенно

¹ Авторы рассказов о юных детективах нередко включают слово «тайна» в название книги. Например, «Нэнси Дрю и тайна старинных часов» или «Три сыщика и тайна острова скелетов» (прим. переводчика).

СОВСЕМ ДРУГАЯ ШКОЛА

из грубого наброска он превращается в яркие декорации для ваших приключений. Более того, с каждой новой деталью город наполняется жизнью и со временем сам может стать источником новых загадок. Расследуя преступления, герои всё больше узнают о том, какие тайны скрывает их родной город, школа или даже прошлое семьи.

В некоторых детективных историях (особенно это характерно для жанра нуар) отдельные преступления становятся отражением социальных проблем и бедствий, которые терзают город. Расследование позволяет сыщикам заглянуть под покров обыденности и увидеть истинную тёмную душу города. Ведущий может явным образом демонстрировать это (как это сделано, например, в сериалах «Твин Пикс» или «Вероника Марс»), так и постепенно — эпизод за эпизодом — усиливать напряжение, пока ситуация не достигнет кульминации (примерами могут стать «Ромео и Джульетта» и «Дневники вампира»). Каждый из этих способов по-своему хорош, и каждый позволяет постепенно выстраивать предысторию и детали жизни вашего городка.

CHERCHEZ LA FEMME

Так уж сложилось, что главными героями историй о юных сыщиках традиционно становятся девушки (Нэнси Дрю и Вероника Марс тому подтверждение). Поэтому в тексте книги мы будем говорить о главном герое в женском роде. Обращение «он» используется только в особых случаях и в основном — для персонажей ведущего.

Разумеется, если читателю так хочется, он может представлять сыщиков любого пола.

Главные герои игры «Школьные тайны» — ученики старшей школы в тихом американском городке. Ключевое слово здесь — «американском». Старшая школа в Америке — совсем не то же самое, что старшая школа в России. Чтобы вам было проще понять, чем живут герои игры, мы подготовили краткую справку о том, как устроено образование в Америке.

- Всё начинается с начальной школы, куда дети попадают в 5 лет и обучаются с первого по шестой класс. Большую часть предметов в начальной школе преподаёт один учитель, а упор делается на математику и английский язык. Если школе позволяет финансирование, то ведущую роль в обучении играют экскурсии, а также научные и художественные проекты.
- Средняя школа обучает детей с 12 до 14 лет (классы с шестого по восьмой). К детям относятся серьёзнее, а в школьной программе становится больше естественных и гуманитарных наук. Кроме того, в средней школе у учеников появляется возможность самим выбирать факультативные предметы для изучения.
- Старшая школа — последний этап среднего образования, который продолжается с 9 по 12 класс (героям игры от 15 до 18 лет). Ученики могут сами выбирать предметы для изучения, однако составленная ими программа должна удовлетворять минимальным критериям для получения диплома, установленным школьным советом.

СЫЩИК 101

В основе любой игры по системе правил СЫЩИК лежит некая тайна, которую предстоит разгадать героям. Ключевая особенность этой механики в том, что детективы никогда не пропустят важную улику, а расследование не зайдёт в тупик из-за неудачного броска кубиков.

Если вы посмотрите на лист персонажа, то заметите, что большую его часть занимает список способностей. Когда вы создаёте своего героя, вы вкладываете пункты в эти способности (вы можете это сделать и во время игры, если не распределили все пункты до её начала). Число пунктов, вложенное в способность, называется **рейтингом** и записывается так: **атлетика 5**. Кроме рейтинга у каждой способности есть ещё и **запас**, из которого вы тратите пункты во время игры. В начале каждого эпизода запас равен рейтингу способности. Затем он может падать и восстанавливаться в зависимости от действий героя. Рейтинг при этом остаётся неизменным. К примеру, если вы потратили 2 пункта **атлетики**, чтобы успеть спрятаться под трибунами в школьном спортзале, запас способности опустился до 3, но её рейтинг остался равным 5.

Каждый персонаж обладает способностями нескольких типов, для которых предусмотрены разные правила. **Исследовательские способности** работают всегда — даже если рейтинг равен всего единице, а запас исчерпан. В любой подходящей ситуации достаточно сказать, что вы используете способность, и ведущий предоставит вам ключевые улики, которые есть в сцене. Иногда ведущий сам будет подсказывать, какая способность поможет детективам. К примеру, он спрашивает: «Кто из вас лучше всего разбирается в **стиле**?» — и персонаж с самым высоким рейтингом получит необходимые сведения. Будет особенно здорово, если вы разыграете, как именно совершили своё открытие или объясните, как приобрели нужные сведения. Но пом-

ните: играть роль круто лишь до тех пор, пока вы не перетягиваете на себя одеяло повествования и не задерживаете переход к следующей сцене.

Пункты исследовательских способностей можно тратить для получения особых преимуществ. Это позволит вам найти больше информации, произвести впечатление на других, лучше раскрыть образ героя или даже восстановить часть запасов общих способностей. Считайте, что пункты способностей — это универсальная «валюта» истории, за которую вы покупаете «минуты славы» своего персонажа. Вы можете сами инициировать их трату («Хм, я хочу лучше разобраться в том, что здесь происходит») или это может сделать ведущий («Чутьё подсказывает тебе, что здесь ещё остались важные улики, нужно только копнуть поглубже»). Как правило, тратить пункты полезно — это даёт вам новые сведения и позволяет экономить ресурсы персонажей. Кроме того, даже если запас способности подошёл к концу, вы всё равно сможете отыскать ключевые улики.

Теперь разберёмся с **общими способностями** — это навыки вроде **вождения** или **скрытности**. Ключевое отличие от исследовательских в том, что успех вам не гарантирован, а для их использования требуется проверка и бросок кубика. При этом если рейтинг способности равен 0, вы ничего не смыслите в этой области и проходить проверку не можете. Если в способность вложен хотя бы 1 пункт, в половине случаев вам гарантирован успех. Если этого мало, можете потратить пункты из запаса. Помните, что всякая трата пунктов — это заявка на что-то крутое и необычное. В случае общих способностей она характеризует стремление персонажа быстро и качественно справиться с задачей.

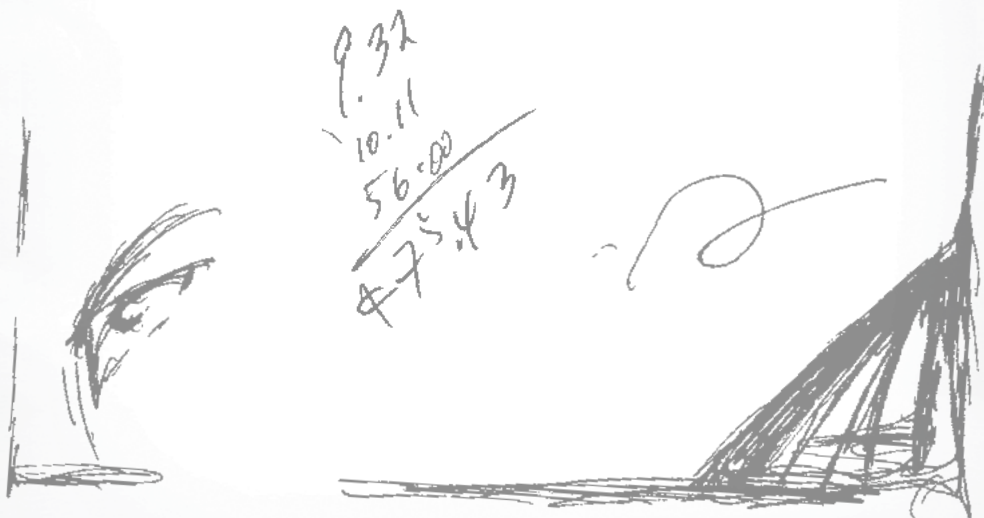
Когда вы решили, сколько пунктов тратите на проверку, то просто бросаете кубик и добавляете вложенные пункты к результату. Если итог больше или равен сложности проверки, вы доби-

лись успеха. Сложность назначает ведущий: 2 — для элементарных задач, 8 — для практически невыполнимых. У большинства задач сложность равна 4, а значит шансы на успех составляют 50%. Если вы провалили проверку, вас ждут неприятности. Однако нередко именно неприятности делают историю интереснее. К примеру, если вам не удалось вовремя спрятаться от грома из местной банды, они вас заметят. Беседа с ними уж точно не будет скучной...

...а это значит, что самое время перейти к **межличностным способностям**. Они работают так же, как и исследовательские — с той разницей, что вы получаете информацию от людей, а не с помощью вещественных доказательств. Любой персонаж, с которым вы столкнётесь, реагирует на ту или иную межличностную спо-

собность. Главное найти нужный подход: на кого-то лучше действует **запугивание** или **провокация**, на кого-то — наоборот, **успокаивание**. Если вы сделали правильный выбор, то получите ключевую информацию. Трата пунктов позволит копнуть чуть глубже, что обеспечит расположение собеседника или дополнительные сведения. Кроме того, вы можете тратить пункты, чтобы улучшить проверки общей способности **дерзость**. Без этого не обойтись, когда дело доходит до социального конфликта со злейшим врагом или назойливым бывшим.

Помимо этого, у персонажей есть ещё и **отношения** — особые способности, которые связаны с важными для сыщика людьми. Трата пунктов из запаса поможет решить многие проблемы, но всякий раз ставит отношения под угрозу.





СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

В тексте книги мы будем часто использовать слово «сыщик» для обозначения персонажей игроков. Вряд ли они сами называют себя подобным образом (если только дело не происходит в 30–60-х годах), но мы не знаем наверняка.

Для создания сыщика вы, первым делом, должны распределить пункты способностей. Они бывают четырёх типов: **исследовательские, межличностные, общие и отношения**. Для всех, кроме общих, количество пунктов в начале игры зависит от числа игроков:

число игроков	пункты исследовательских способностей	пункты межличностных способностей	пункты отношений
2	8	12	18
3	7	10	15
4	6	9	13
5+	5	8	12

Независимо от числа игроков, сыщики получают на старте по 40 пунктов общих способностей. Кроме того, стартовый рейтинг **крутости** равен 4.

После того как вы распределите пункты способностей (чуть позже мы поговорим, как лучше

это сделать), сравните листы персонажей и убедитесь, что каждая из исследовательских способностей есть хотя бы у одного сыщика. Обладать полным спектром межличностных умений тоже полезно, но не обязательно.

ПРИМЕЧАНИЯ ПЕРЕВОДЧИКА

Авторы игры, вероятно, чрезмерно увлеклись бунтарским духом старшей школы и потому в правилах порой встречаются противоречия и неточности. Кроме того, некоторые дизайнерские решения выглядят слишком радикально.

Мы уважаем выбор авторов, однако не хотим, чтобы он портил вам впечатления от игры. Далее в тексте вам будут встречаться врезки с примечаниями от переводчика. В них описаны варианты разрешения возникших противоречий или альтернативные способы использования отдельных правил. Использовать именно их или вариант, предложенный авторами, остаётся на ваше усмотрение.

Допустим, в игре участвуют четыре игрока, не считая ведущего. Это означает, что каждый сыщик получает 6 пунктов исследовательских способностей, 9 — межличностных и 13 пунктов отношений. Вот наши герои:

ДЖЕССИКА ПАРК — девушка корейского происхождения, единственный ребенок в семье. Ее мать работает судмедэкспертом, а отец, был терапевтом, известным на весь город. Он умер, когда Джессика была еще ребенком. В памяти о нем она знает корейский язык и увлекается корейской культурой. Джессике нравятся фотографии, а в будущем она мечтает стать журналистом и бороться с несправедливостью в обществе.

ТАЙЛЕР МИКСОН — афроамериканец, единственный ребенок в семье. Его отец, архитектор, надеется, что Тайлер пойдет по его стопам, но того больше привлекают компьютеры. Мать работает в полиции и воспитала в сыне строгие моральные принципы и уважение к закону. Тайлер всерьез увлекается музыкой и неплохо играет на бассах и клавишных.

АМАНДА БАРРЕТ — третий ребенок в семье, звезда школьной футбольной команды. Аманда живет вместе со своей тетей, подрабатывает в автосервисе (где часто тинит собственную машину) и не слишком прилежно учится. Исключения: уроки физкультуры и рисования. Нередко попадает в неприятности из-за того, что связывается не с той компанией и не с теми парнями.

ЭЛИЗАБЕТ СОРАНО — девушка латиноамериканского происхождения, младший из двух детей в семье. Би- или пансексуальна. Ее родители мирно развелись несколько лет назад и, соперничая за любовь дочери, немного ее избаловали. Элизабет выступает в группе поддержки, демонстрируя впечатляющий талант и безупречное чувство ритма. Ее старший брат Дэвид — подающий надежды спортсмен, у которого куда больше проблем, чем у Элизабет.

Далее в тексте книги мы будем следить за приключениями Джессики, но не забудем и про остальных сыщиков. Листы персонажей с параметрами всех героев вы найдёте в конце этой главы (стр. XX).

Сыщики так или иначе знакомы друг с другом и вместе разгадывают тайны. Момент знакомства вы можете либо описать на этапе создания персонажей, либо же разыграть во время первого эпизода. Кроме того, у каждого сыщика есть определённый круг общения, поэтому во время создания персонажа вы должны распределить как минимум 5 пунктов отношений.

Если не уверены, как лучше распределить пункты способностей или отношений, можете приберечь их и использовать во время игры. Это вовсе не означает, что сыщик внезапно стал об-

ЧТО ВАС СВЯЗЫВАЕТ?

Во время создания персонажа вам предстоит решить, как сыщики познакомились друг с другом и почему они вместе разгадывают тайны. Они закадычные друзья или их сотрудничество — вынужденное? Доверяют ли они друг другу, и если да, то насколько? Будет лучше, если вы заранее определитесь с ответами на эти вопросы. Они могут дать немало пищи для размышлений и помогут на дальнейших этапах создания персонажа: описании его отношений, круга общения и хобби.

cat Loef
near pad
Gom
skittles /

ладателем нового таланта, а случайный персонаж проникся к нему симпатией. Считайте, что герой всегда обладал новым умением, но не проявлял его раньше. То же и с новыми связями и отношениями: просто на сцене появился друг сыщика, о котором тот раньше не упоминал.

Обменивать пункты способностей одного типа на пункты другого нельзя. Иными словами, даже если вы сохранили пункты **отношений** «на потом», вы сможете их использовать только для создания новых связей, а не для покупки исследовательских или общих способностей.

Предполагается, что к началу игры сыщики знают друг друга и работают вместе. Приём в стиле «новый ученик в классе» хорош, если вы хотите быстро и без хлопот ввести в игру нового ге-

роя. Однако знайте, что создавая асоциального персонажа-одиночку, который и не думает идти на контакт с другими героями, вы делаете игру только скучнее и к тому же усложняете работу ведущему.

Возможно, сыщики дружат ещё с детсадовского возраста или они познакомились только в прошлом году во время подработки — вы решаете сами. При создании персонажа каждый игрок в двух словах рассказывает, какой репутацией обладает его сыщик. Старайтесь, чтобы это не было абстрактным описанием: сделайте акцент на том, как он подходит к решению проблем и какие таланты помогают ему в расследовании. После этого игрок справа добавляет ещё предложение или два о том, какое впечатление произвёл первый

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА: КРАТКАЯ СВОДКА

Прежде всего определите, сколько пунктов исследовательских и межличностных способностей есть у каждого сыщика. Их число зависит от количества игроков и определяется по таблице на стр. 11. Кроме того, каждый сыщик получает 40 пунктов общих способностей.

- ☐ Распределите пункты исследовательских и межличностных способностей по своему выбору.
- ☐ Убедитесь, что каждая способность есть хотя бы у одного сыщика. Подробности описаны на стр. 14 и 19.
- ☐ Прodelайте то же самое с общими способностями. Не забудьте, что каждый сыщик получает 4 пункта **крутости** бесплатно (стр. 19).
- ☐ Распределите как минимум 5 пунктов отношений. Если вы создаёте связь с персонажем, который вас ненавидит, получите 3 дополнительных пункта (стр. 23).
- ☐ Определите для своего сыщика его социальный класс, круг общения и внеклассную деятельность (стр. 30).
- ☐ Опишите, как ваши сыщики познакомились друг с другом.
- ☐ Следующие два пункта вы можете отложить до момента создания города (стр. XX). Или же выбрать их прямо сейчас.
- ☐ Выберите мотив (стр. 32).
- ☐ Опишите цель персонажа (стр. 33).

Теперь вы готовы разгадывать тайны!

СПИСОК СПОСОБНОСТЕЙ**ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ**

- ☐ Внимание
- ☐ Знание города
- ☐ Знание поп-культуры
- ☐ Поиск информации
- ☐ Образование
- ☐ Скаутская подготовка
- ☐ Стил
- ☐ Фотография

МЕЖЛИЧНОСТНЫЕ

- ☐ Выступление
- ☐ Запугивание
- ☐ Лест
- ☐ Разговор по-взрослому
- ☐ Слухи и сплетни
- ☐ Переговоры
- ☐ Притворство
- ☐ Провокация
- ☐ Проницательность
- ☐ Успокаивание
- ☐ Флирт

ОБЩИЕ

- ☐ Атлетика
- ☐ Вождение
- ☐ Воровство
- ☐ Дерзость
- ☐ Драка
- ☐ Интуиция
- ☐ Крутость
- ☐ Механика
- ☐ Первая помощь
- ☐ Предусмотрительность
- ☐ Скрытность
- ☐ Хакерство

сыщик на его персонажа и как они познакомились. Затем то же делает игрок слева. Потом переходите к описанию следующего сыщика, и так — до тех пор, пока все герои игры не окажутся связаны друг с другом.

Конечно, вы можете подойти к созданию связей между героями иначе. Например, игроки могут просто задать друг другу несколько вопросов о персонажах:

- Где мы обычно собираемся вместе?
- Как мы добираемся домой из школы?
- О какой твоей тайне не знает никто кроме меня?
- Однажды я оказался рядом, когда тебе понадобилась помощь. Что тогда случилось?
- Однажды я подвёл тебя, когда ты на меня рассчитывал. Как это произошло?
- Я оказался в долгу перед тобой. Как это случилось?

СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖА

На пути героев игры «Школьные тайны» встретится немало препятствий и загадок, справиться с которыми помогут способности сыщиков: исследовательские, межличностные и общие. Как и в других играх по системе правил СЫЩИК, список умений составлен таким образом, что многие из них пересекаются и потому большинство задач можно решить с помощью разных умений. Не стесняйтесь предлагать творческие и необычные методы решения проблем, если они делают игру ярче и интереснее.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ СПОСОБНОСТИ

Исследовательские способности — это навыки, которые вы, юные сыщики, будете использовать в расследовании чаще всего. Они позволяют выйти на след преступника, отыскать нужную

ЭТОТ СПИСОК СПОСОБНОСТЕЙ МЕНЯ НЕ ПОЛНИТ?

Если вы знакомы с другими играми по правилам СЫЩИК, то, вероятно, у вас возник вопрос: куда пропали привычные исследовательские способности, вроде **уличного чутья** или **бюрократии**? Дело в том, что они весьма нетипичны для историй о юных детективах. Если вы так хотите ими обладать, то можете выбрать одну из них в качестве уникальной способности. Но ещё лучше, если вы создадите **отношения** сыщика с кем-то, у кого есть нужные навыки и ресурсы: к примеру, с местным фарцовщиком (**уличное чутьё**) или школьным клерком (**бюрократия**).

Мы проредили список способностей и сделали некоторые из них более поверхностными, чтобы игроки чаще обращались к отношениям и стремились к их развитию. Считайте, что это наш способ подчеркнуть «подростковость» жанра.

информацию и собрать доказательства, с помощью которых вы припрёте виновного к стенке.

Способности определяют, чего персонаж может добиться с их помощью, а не то, как он это делает. Иначе говоря, вы сами решаете, как именно они проявляются в мире игры и как сыщик стал их обладателем. К примеру, 1 пункт **образования** может объясняться прилежной учёбой, начитанностью или тем, что персонаж — просто счастливчик с развитой интуицией и памятью.

Как и в других играх по правилам СЫЩИК, если улика необходима для раскрытия дела, сыщик с нужной исследовательской способностью не-

пременно её получит. Достаточно сказать, что используете её — ни проверка, ни трата пунктов при этом не требуется.

Если рейтинг исследовательской способности равен 0, это означает, что ваших навыков и познаний недостаточно для того, чтобы помочь в расследовании. К примеру, кто угодно может сделать селфи, но только с рейтингом фотографии можно получить приличный снимок при паршивом освещении, без вспышки да ещё с большого расстояния; этот же навык позволит обработать изображение, прочесть метаданные файла или понять, где и при каких условиях было сделано фото.

Вот что важно понять: если игрок вложил пункты в **фотографию**, это значит, что он хочет, чтобы его персонаж проявил себя как настоящий спец по фото, когда ему представится такая возможность. Это его минута славы, которой он имеет право насладиться сполна.

В игре «Школьные тайны» используются следующие исследовательские способности:

ВНИМАНИЕ: умение замечать вещи, которые кто-то другой непременно пропустит. Или — если речь идёт об очевидных вещах — умение замечать их первым.

ЗНАНИЕ ГОРОДА: вы изучили каждую улочку города и можете рассказать о достопримечательностях, знаковых фигурах или местах, от которых стоит держаться подальше.

ЗНАНИЕ ПОП-КУЛЬТУРЫ: кто в тренде, кто устарел, музыкальные группы, модные течения и прочие подобные вещи.

ПОИСК ИНФОРМАЦИИ: умение найти нужную информацию среди ненужной. Позволяет извлечь полезные сведения из гугла, городского архива или школьной библиотеки.

СТИЛЬ: хм, что его туфли могут рассказать о нём и его положении в обществе? Как мне одеться, чтобы сойти за свою на той закрытой вечеринке?

ОТМЕТКИ

Отметки в американских школах ставятся по системе A/B/C/D/F, где A — лучшая отметка, F — неудовлетворительно, а D может считаться удовлетворительно или неудовлетворительно в зависимости от обстоятельств. Ко всем отметкам, кроме F, может добавляться «+» или «-». Из этих отметок вычисляется среднее значение (англ. grade point average, сокр. GPA), которое считается главным показателем успеваемости ученика.

ОБРАЗОВАНИЕ: всё, что вы изучаете в школе: от морфологического анализа до тригонометрии.

Это не так бесполезно, как кажется на первый взгляд. Эта способность может включать в себя знание некоторых иностранных языков: французский, немецкий, испанский или даже латынь, если это какая-то особая школа. Однако куда чаще знание языков связано не с формальным образованием, а с отношениями сыщика. «О, мой парень из Ханоя, так что я немного говорю по-вьетнамски».

СКАУТСКАЯ ПОДГОТОВКА: умение отличить одно растение от другого, опознать птицу по её перу и прочие подобные вещи. Также позволяет заметить чьи-то следы или отыскать место стоянки.

ФОТОГРАФИЯ: умение сделать хороший снимок в любых условиях и любой обстановке. Также позволяет подмечать важные детали на чужих фото.

МЕЖЛИЧНОСТНЫЕ СПОСОБНОСТИ

В любом расследовании наступает момент, когда вы находите подозреваемого, из которого нужно вытянуть информацию. Методы могут быть разными: например, невинная беседа, во время которой объект даже не подозревает, что разбалтывает больше, чем собирается. Или вы предполагаете прямой и честный подход и тогда ваша задача — правильно выбирать вопросы. А возможно, вы привыкли решать проблемы силой, и в таком случае вам подойдут методы запугивания и утешения.

Независимо от того, что вы выберете, межличностные способности — ваши лучшие друзья.

ДЖЕССИКА ПАРК.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ СПОСОБНОСТИ

В распоряжении Джессики 6 пунктов, которые она может вложить в исследовательские способности. В правилах СЫЩИК даже 1 пункт рейтинга означает впечатляющие познания в выбранной области. Рейтинг 2 делает это умение характерной чертой героя, его выдающимся талантом. Вкладывать 3 и более пунктов в одну способность имеет смысл, если вы хотите использовать её буквально в каждом эпизоде и при каждом удобном случае.

Джессика вкладывает 3 пункта во **внимание** и по 1 пункту в **фотографию**, **поиск информации** и **образование**. Такого запаса **внимания** хватит на всю группу, поэтому остальные игроки могут сосредоточиться на других способностях



Они определяют, насколько убедительным может быть сыщик и насколько сильно он способен воздействовать на других людей. Эти способности позволяют вам распускать слухи, выискивать информацию и манипулировать ею. Вам может показаться, что это грязное и не особо честное занятие, но вряд ли учёба в школе может обойтись без подобных вещей.

Межличностные навыки могут помочь собрать нужные улики: немного **флирта** с парнем из шахматного клуба поможет выяснить, кто ошибается возле школы после уроков, а **разговор по-взрослому** с директором позволит добиться обыска шкафчика школьного задиры. Иными словами, межличностные способности могут работать в точности как исследовательские. Если сыщик использует их для получения ключевой улики, он не тратит пункты. Если же он хочет получить дополнительные сведения или иное преимущество, для этого придётся пожертвовать частью запаса.

Кроме того, сыщики могут использовать межличностные способности в социальных конфликтах. Это делает описание сцены более ярким и позволяет лучше раскрыть характер персонажа. Трата 1 пункта межличностной способности добавляет 2 к результату проверки **дерзости**.

ВЫСТУПЛЕНИЕ: танцы, пение, игра на музыкальных инструментах, черлидинг, актёрское мастерство и прочие подобные вещи. Может помочь обойти соперницу на выпускном балу, произвести впечатление чувственным танцем на бывшего парня или даже вплести угрозу в текст невинной на первый взгляд песни или театрального монолога.

Как правило, игроки быстро находят необычные пути использования этой способности и нередко превращают игру в целое представление.

ЗАПУГИВАНИЕ: возможно, это всего лишь блеф или ваши угрозы вполне реальны — вам

в любом случае поверят. Вы умеете надавить на собеседника и заставить его отступить.

ЛЕСТЬ: вы умеете найти подход к людям и знаете, что они хотят услышать.

ПЕРЕГОВОРЫ: найдите то, что они хотят и пообещайте им это. Правду говорить не обязательно — вам всё равно поверят. «Ты мне не нравишься, я тебе не нравлюсь, но мы оба терпеть не можем Кэйтлин Прайс, так что давай работать вместе».

ПРИТВОРСТВО: умение выдать себя за кого-то другого. Чаще всего используется во время разговоров по телефону или через интернет. При наличии должной экипировки может помочь и при живом общении: чёрные брюки и белая рубашка позволит выдать себя за работника кафе, а фальшивое водительское удостоверение поможет заказать выпивку в баре.

Если в способность вложено 2 или более пунктов, у персонажа может быть поддельное удостоверение личности.

Выдать себя за конкретного человека, с которым знаком собеседник, крайне сложно. Сделать это при общении вживую практически невозможно, так что пользуйтесь чатами и смс.

ПРОВОКАЦИЯ: заставьте оппонента выйти из себя и вынудите его действовать безрассудно.

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ: вы всегда знаете, когда человек лжёт. Ну, почти всегда. Эта способность несовершенна. В беседе с душевнобольным или наркоманом вы вряд ли сможете уловить сигналы, которые однозначно скажут, лжёт он или нет. Кроме того, есть люди, которые врут настолько мастерски, что поймать их на лжи совершенно невозможно.

РАЗГОВОР ПО-ВЗРОСЛОМУ: заставьте взрослых воспринимать вас серьёзно.

СЛУХИ И СПЛЕТНИ: позволяет выудить нужные сведения из бесконечного потока

информации, которым обмениваются ваши сверстники. Кто с кем встречается, кто кого ненавидит, кто в какие неприятности влип и т. д.

УСПОКАИВАНИЕ: противоположность запугиванию. Умение выглядеть безобидно и убедить человека в том, что он в безопасности. Иными словами, вы способны уговаривать, увещевать и сочувствовать людям.

ФЛИРТ: толика женского очарования способна открыть любые двери. Если сыщик мужского пола, у него, вероятно, есть собственные методы: футболки в обтяжку или что-то вроде этого.

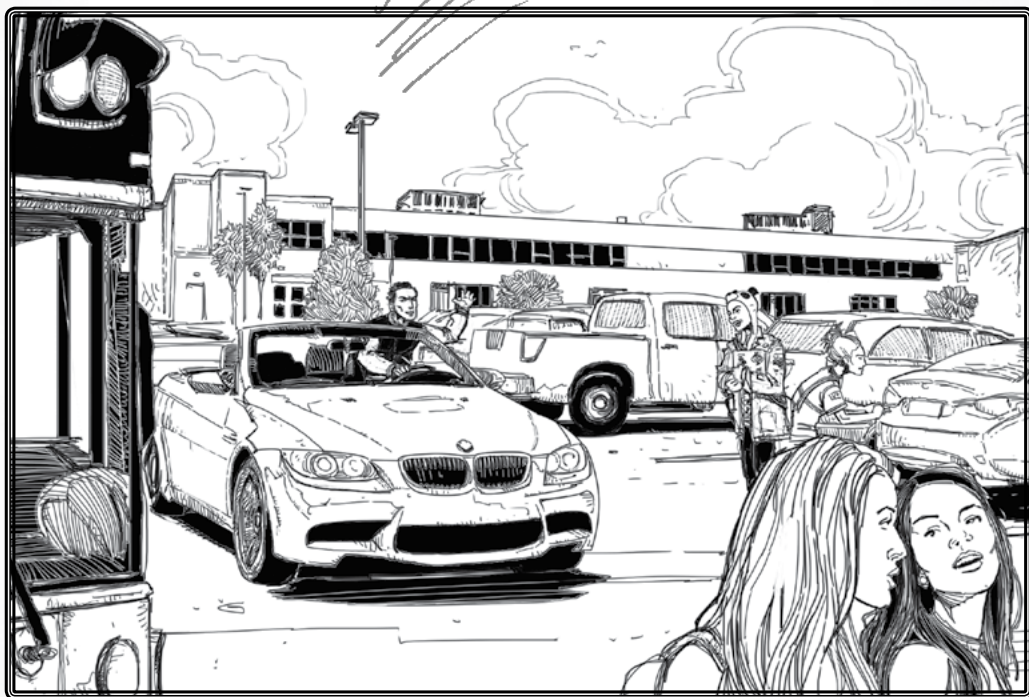
Эта же способность позволяет понять, что кто-то заигрывает с вами или с другим персонажем.

ДЖЕССИКА ПАРК. МЕЖЛИЧНОСТНЫЕ СПОСОБНОСТИ

у Джессики 9 пунктов, которые она может вложить в межличностные способности. С учётом того, что вы будете тратить пункты этих способностей в социальных конфликтах, имеет смысл по-максимуму вложиться в те из них, которые вам искренне нравятся играть, или в те, что лучше раскрывают образ сыщика.

Джессика вкладывает 3 пункта в **разговор по-взрослому**, по 2 пункта в **проницательность** и притворство и по одному пункту в **выступление** (она играет на саксофоне) и **успокаивание**.

*Amndg
the Park,
3:00*



ОБЩИЕ СПОСОБНОСТИ

Общие способности редко используются непосредственно для расследования, но они понадобятся для преодоления препятствий, которые встретятся на пути сыщиков. Когда вы используете общую способность, вы бросаете кубик и сравниваете результат со сложностью проверки. Сложность тривиальных задач равна 2, а почти невыполнимых — 8. Чтобы повысить шансы на успех, вы тратите пункты из запаса общей способности и прибавляете их к броску. В большинстве случаев сложность проверки равна 4, а это значит, что, потратив 3 пункта, вы автоматически достигаете успеха.

Помните: если у вас есть хотя бы 1 пункт в рейтинге способности, в 50% случаев (вероятность того, что на шестиграннике выпадет 4 или выше) вы достигнете успеха — даже когда запас опустился до 0. Если же вы не вложили в способность ни одного пункта, ваши попытки заранее обречены на провал. К примеру, при нулевом рейтинге **вождения** вы, вероятно, сможете проехать по тихой улице и даже сумеете припарковаться — если найдётся пара помощников, которые четверть часа будут жестами и криками направлять ваши действия. Однако если нужно проследовать за другой машиной или участвовать в уличных гонках, лучше пустите за руль кого-нибудь другого.

Иногда общие способности могут пригодиться и при ведении расследования: к примеру, **атлетика** подскажет, что металлический трос на тренажёре был закреплён неправильно и опытный спортсмен не допустил бы такой ошибки. Если способность может дать вам нужную информацию, ведущий скажет вам об этом.

В игре «Школьные тайны» используются следующие общие способности:

АТЛЕТИКА: умение делать разные спортивные трюки. Поможет унести ноги от толпы громил или быстро прелезть через ограду.

ХАКЕРСТВО: позволяет сыщику взлезть в базу данных департамента транспортных средств, соорудить убедительный на вид фальшивый сайт или отправить электронное сообщение, которое невозможно отследить. Почти всегда при использовании этой способности вы добиваетесь желаемого; бросок кубика определяет, насколько быстро это удалось сделать и не попались ли вы при этом. **Хакерство** особенно часто используется в качестве исследовательской способности.

КРУТОСТЬ: не в смысле «это вечеринка только для крутых», а скорее в значении «парень, а ты круто держишься». Вы можете быть как спокойным и сдержанным гиком, так и вспыльчивым футбольным фанатом — с высоким рейтингом этой способности вы умеете круто себя подать в любой роли. Также помните, что действие игры разворачивается в старшей школе, а это значит, что чем выше **крутость** персонажа, тем выше его статус среди сверстников. Считайте, что эта способность — что-то вроде социальных хит-поинтов. О том, как они работают, мы подробно расскажем в разделе «Крутость» на стр. 47. Каждый сыщик начинает игру с 4 бесплатными пунктами **крутости**. С рейтингом **крутости** 10 или выше вы можете стать школьной знаменитостью (если захотите, конечно): лидер группы поддержки, капитан футбольной команды, звезда конкурсов самостоятельно или что-то вроде этого.

Крутость работает подобно здоровью и самообладанию из других игр по системе

СЫЩИК. Эта способность позволяет свободно действовать в напряжённой обстановке — будь то социальный конфликт или физическое столкновение. Чем дольше вы способны сохранять хладнокровие, тем больше крутых вещей вы успеете сделать.

ВОЖДЕНИЕ: не нужно обладать особым талантом, чтобы неспешно доехать на своей

ДЖЕССИКА ПАРК. ОБЩИЕ СПОСОБНОСТИ

В распоряжении Джессики 40 пунктов, которые она может потратить на общие способности. В системе СЫЩИК нулевой рейтинг означает самые базовые познания в выбранной области. К примеру, с нулевым рейтингом **хакерства** вы можете пользоваться интернетом или сделать пару заметок в Ворде, но взломать аккаунт в социальной сети или написать программу у вас не получится. Рейтинг 1 2 — чуть лучше, но вы явно не учились этому специально, 3 4 — уже неплохо, но ничего выдающегося, 5 7 означает, что вы прошли особую подготовку в этой области, а 8 пунктов и выше соответствует выдающемуся таланту.

Игрок, взявший роль Джессики, хочет сделать персонажа настоящим детективом. Она вкладывает по 8 пунктов в **интуицию** и **скрытность**. Учитывая, что родители Джессики — врачи по профессии, будет логичным вложить 5 пунктов в **первую помощь**. Ещё по 4 пункта игрок вкладывает в **предусмотрительность** и **дерзость** — просто на всякий случай. Рейтинга **драки** в 3 пункта будет достаточно (недолгое увлечение боевыми искусствами или что то вроде того). Ещё по 2 пункта она вкладывает в **атлетику**, **хакерство** и **вождение**, чтобы иметь хоть какие то шансы справиться с соответствующими задачами, если персонаж с ними столкнётся. Оставшиеся 2 пункта она вкладывает в **крутость**, что вместе с бесплатными 4 пунктами составляет рейтинг 6.

поддержанной машине до школы, но вам не обойтись без этой способности, когда нужно показать экстра-класс — гонки, преследования, сложные манёвры и прочие подобные штуки.

ДРАКА: любые формы физических конфликтов.

Помните, что драка — это серьёзный проступок, как с точки зрения школьных правил, так и с точки зрения закона в целом. См. стр. 70.

ВОРОВСТВО: позволяет незаметно стащить небольшую вещь или подкинуть её кому-то так, чтобы жертва ничего не заметила.

ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ: используйте эту способность, чтобы помочь другому персонажу оправиться от ранений. См. раздел «Урон» на стр. 71.

Использование этой способности в качестве исследовательской позволяет определить, что персонаж чем-то болен, ранен или страдает от иного физического недуга.

ИНТУИЦИЯ: если через мгновение должно случиться что-то плохое, у вас есть шанс это по-

чувствовать. Речь не только о физической угрозе, но о неприятностях в целом. К примеру, сыщик может заметить, что вечеринка становится уж очень неудобной, или что Кэйтлин чересчур рада его видеть (добра от неё точно не жди).

Кроме того, **интуиция** позволяет вам оказываться в нужном месте и в нужное время. К примеру, «совершенно случайно» забрести на старую мельницу и обнаружить лучшую подругу Хелен связанной.

Считайте, что эта способность соответствует традиционной бдительности из других игр по правилам СЫЩИК.

ПРЕДУСМОТРИТЕЛЬНОСТЬ: проверка этой способности требуется всякий раз, когда вы заявляете, что «просто на всякий случай» захватили с собой вещь, которая окажется сейчас как нельзя кстати. Ситуации могут быть самыми разными: от «к счастью, у меня есть перцовый баллончик» до «я го-

ворил, что взял с собой Вулфи? Ну, моего пса. Большого сердитого пса».

Чем меньше вероятность того, что вы действительно положили нечто подобное в рюкзак, тем выше сложность проверки. Если не только ведущий, но и другие игроки считают вашу идею безумной шуткой, уровень сложности равен «даже не пытайся».

Помните, что по умолчанию у вас есть при себе оборудование, которое необходимо для использования способностей. Если у вас есть хотя бы один пункт **фотографии**, это значит, что вы не расстаетесь с камерой, рейтинг **хакерства** делает вас обладателем компактного ноутбука или планшета, а сыщик с рейтингом **механики** всегда носит в кармане швейцарский нож.

МЕХАНИКА: позволяет чинить разного рода штуки: от дамской сумочки до двигателя Харлея. Полезно, когда нужно отремонтировать заевший дверной замок. Или наоборот — сломать его.

Если атмосфера вашей игры напоминает скорее мультфильм о Скуби-Ду, а не сериал «Вероника Марс», эта же способность позволяет сыщикам собирать ловушки и западни для плохих парней, которые идут по их следу. Подробности ищите на стр. 171.

СКРЫТНОСТЬ: позволяет передвигаться, оставаясь невидимым и неслышимым для окружающих. Также включает в себя умение следовать за кем-то, не привлекая внимания.

ДЕРЗОСТЬ: эта способность отвечает за социальные конфликты любого рода. Как правило, используется совместно с межличностными способностями. Если в вашей игре ссоры и жаркие дискуссии — частое явление (или вам просто нравится отыгрывать социальные столкновения), имеет смысл вложиться в эту способность по-максимуму.

Помните о том, что хотя **дерзость** и пригодится во время игры, вам необязательно обладать ею, чтобы участвовать в социальном кон-

фликте. Вы точно так же можете использовать межличностные способности или отношения.

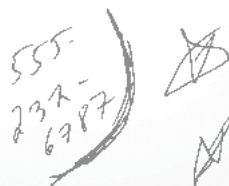
Правила социальных столкновений подробно описаны на стр. 53.

УНИКАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Если игрок хочет, чтобы персонаж обладал некой специфической (и, как правило, весьма ограниченной в применении) способностью, это его право. **Изобразительное искусство, криминалистика, электронная слежка, взлом замков, полицейский жаргон, экстремальное вождение** или **мифология Ктулху** — всё это называется **уникальными способностями**. Какую бы из них ни выбрал игрок, они подчиняются следующим правилам:

- рейтинг уникальной способности не может быть больше 2 в случае исследовательских или межличностных и больше 6 в случае общих;
- первый пункт рейтинга стоит 5 пунктов опыта (для способности любого типа);
- сыщик может обладать только одной уникальной способностью;
- уникальные способности не должны повторяться внутри группы (поэтому они и называются уникальными).

С точки зрения механики, вместо уникальной способности выгоднее выбрать отношение с персонажем, который обладает нужными умениями или ресурсами. В этом случае вы просто тратите пункты **отношений**, чтобы получить желаемое. Однако некоторые игроки предпочитают уникальные способности, поскольку они надёжнее и к ним всегда есть доступ.



Таймер — настоящий компьютерный гений и спец по компьютерной безопасности. Чтобы подтвердить это, игрок решает взять способности электронной слежки. Он тратит на это 6 пунктов исследовательских способностей: 5 из них потрещивался на покупку первого пункта рейтинга, и ещё 1, чтобы поднять его до максимального значения 2.

Элизабет мечтает стать художником — не просто уметь рисовать скетчи, а создавать настоящие картины, которые восхищают зрителей. Поэтому игрок тратит 5 пунктов, чтобы получить пункт рейтинга изобразительного искусства.

КТО-НИБУДЬ ОБЯЗАТЕЛЬНО ОБ ЭТОМ СПРОСИТ: УНИКАЛЬНЫЕ БОЕВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Если вам действительно (серьёзно, у вас должна быть веская причина для этого) хочется создать персонажа, на которого с опаской поглядывает вся округа, можете взять в качестве уникальной способности владение огнестрельным или холодным оружием, джиу-джитсу, джиткундо или что-нибудь в таком духе. Учитывайте, что «Школьные тайны» — это не игра про драки и перестрелки, поэтому толку от этой способности будет немного.

Если вы всё же решили выбрать одну из этих способностей, вы получаете следующие преимущества:

- Когда в бою вы попали по противнику, то можете потратить 2 дополнительных пункта **крутости**, **драки** или уникальной боевой способности, чтобы сразу нанести **ранение** (даже если до этого он был в порядке). Если вы при этом вооружены, **ранение** наносится автоматически и не требует траты пунктов восе. Подробно правила по урону описаны на стр. 70.

УНИКАЛЬНЫЙ — НЕ ЗНАЧИТ БЕСЦЕННЫЙ

Прим. пер.: на наш взгляд, трата 5 пунктов опыта за первый пункт уникальной исследовательской способности чрезмерна. Ведь тогда у игроков просто не останется пунктов для других не менее полезных умений!

Мы рекомендуем использовать более щадящий курс обмена: первый пункт уникальной межличностной или исследовательской способности стоит 2 пункта опыта вместо одного. Все прочие ограничения остаются прежними.

- Если уникальная способность связана с боевыми искусствами, в драке вы можете убить противника голыми руками.
- Вы можете использовать уникальную способность для ведения расследования. К примеру, **владение огнестрельным оружием** поможет вам определить дистанцию стрельбы, а **чёрный пояс по джиу-джитсу** позволит пройти в подпольный бойцовский клуб за трату нескольких пунктов **крутости**. Решение о возможности использования способности подобным образом остаётся за ведущим.

Вот и всё! Надеемся, в тюрьме вам понравится.

ОТНОШЕНИЯ

Отношения — это эмоциональная связь между сыщиком и одним из персонажей второго плана (мы будем называть их **персонажами ведущего**). В наших историях их роль сводится к тому, чтобы помогать главным героям разгадывать тайны и выпутываться из неприятностей. Впрочем, нередко они приносят в жизнь сыщиков не меньше проблем, чем пользы.



Отношения бывают трёх типов и определяют-ся тем, как персонаж относится к сыщику: любит, симпатизирует или ненавидит.

- Персонажи, которые **любят** сыщика, — это его лучшие друзья, близкие родственники, его девушка или парень. Они глубоко привязаны к герою и искренне преданы ему.
- **Симпатия** связывает сыщика с товарищами по школе, клубам или хобби и т. п. Одним словом, это люди, которым он небезразличен. Чаще всего они готовы оказать ему небольшую услугу.
- Если у сыщика есть настоящие враги, они **ненавидят** его всей душой и готовы приложить массу усилий, чтобы усложнить ему жизнь.

Тип отношений описывает, как персонажи ведущего относятся к сыщику — насколько сильна связь между ними и как далеко персонажи готовы зайти в желании помочь герою. Во время игры отношения между персонажами могут (и обязательно будут) меняться. С точки зрения механики, отношения — это способность с определённым запасом пунктов. В начале игры он определяется тем, сколько пунктов игрок вложил в отношения при создании персонажа. Во время расследований игрок расходует этот запас, чтобы получить доступ к особым способностям или ресурсам, которыми сам сыщик не обладает.

Для ведущего каждый персонаж, с которым герой выстроил отношения, — это инструмент управления сюжетом игры. Такие персонажи могут как прийти на помощь сыщику, так и втянуть его в неприятности. А если дела пойдут совсем плохо, они станут случайными жертвами неосторожных действий героев.

Вряд ли сыщики настолько славные ребята, что не нажили себе ни одного врага, который их искренне **ненавидит**. Естественно, во время расследований эти персонажи не будут сидеть

сложив руки и пойдут на многое, чтобы помешать героям. И да, они лучшие друзья ведущего. Именно их он будет использовать для создания неожиданных и драматических поворотов сюжета. Однако, несмотря на все проблемы, которые может доставить сыщику его личный враг, этот самый враг приключения героев игры насыщеннее и даже может оказаться полезен. Всякий раз, когда в социальном конфликте вы одерживаете верх над персонажем, который вас **ненавидит**, вы восстанавливаете 3 пункта **крутости**.

СОЗДАНИЕ ОТНОШЕНИЙ

Каждый игрок при создании персонажа получает определённое число пунктов (см. таблицу на стр. 11), которые он может потратить на создание связей и отношений сыщика. На старте игрок должен использовать, как минимум, 5 пунктов. Оставшиеся он сможет тратить во время игры, «на лету» создавая новые знакомства и связи.

МЕЖДУ НАМИ

Персонажи игроков — закадычные друзья, которые вместе разгадывают тайны и расследуют преступления. Они главные герои истории, и потому игрокам не нужно описывать отношения между ними.

Сыщики могут ссориться или влюбляться друг в друга, но всё это остаётся на совести игроков и никак не описывается преимуществами или штрафами. Строго говоря, это и не нужно. Во время игры вы и так сможете помогать друг другу в проверках общих способностей, но будете делать это, потому что сами так решили, а не потому что так предписывают ваши отношения. В случае же персонажей ведущего решения принимать некому, поэтому и на помощь приходит механика.

Если вы настроились на продолжительную кампанию и решили при создании сыщика завести множество знакомств, учитывайте, что вряд ли каждый из персонажей появится в первом же эпизоде игры. Если же это игра на одну встречу, вам, возможно, стоит придумать лишь несколько по-настоящему важных персонажей, а оставшиеся пункты приберечь на потом — чтобы создавать помощников (или соперников) непосредственно во время игры.

Когда игроки создают новые отношения, ведущий вносит их в специальный список персонажей второго плана (см. стр. 81).

Начните с самого важного — персонажей, которые вас по-настоящему любят, затем перейдите к тем, кому вы симпатичны, а личных врагов оставьте напоследок. Будет особенно здорово, если над последним шагом вы поработаете вместе с ведущим.

Описание отношений состоит из пяти пунктов:

ИМЯ: как зовут персонажа.

ХАРАКТЕР И СУТЬ ОТНОШЕНИЙ:

что именно связывает персонажа с сыщиком, и какие чувства персонаж испытывает по этому поводу.

ПУНКТЫ: количество пунктов опыта, вложенных в отношения.

СПОСОБНОСТЬ: новая общая способность, к которой сыщик может получить доступ, благодаря персонажу.

МЕСТО В ГОРОДЕ: место (см. стр. 81), где обычно находится этот персонаж. Можете заполнить этот пункт сразу либо же отложить его до момента создания города (стр. 108).

По мере течения игры ведущий добавляет к этому описанию новые детали. Особенно интересны пункты **роль и проблемы**, которые обычно скрыты от глаз игроков. В начале игры ве-

ЛИЧНАЯ КАРТОТЕКА

Ведущему полезно иметь при себе блокнот (или специальный файл на планшете), куда он будет записывать важные детали, которые неминуемо появятся во время игры: интересные персонажи, примечательные места в городе, зацепки для будущих приключений и зарисовки сцен раскрытия персонажей.

Для большинства из этих вещей — а особенно для мест в городе и персонажей ведущего — удобно использовать специальные карточки. Причём у игроков могут быть свои карточки для записи отношений или заметок о местах, в которых они побывали. «Карточки» ведущего могут быть всего лишь набором записей в специальном файле, но при планировании приключений всё же удобнее использовать именно карточки.

душий добавляет их одному или двум персонажам на свой выбор.

РОЛЬ: краткое описание личности персонажа, его истинной природы, тёмного прошлого или высоких стремлений. Ведущий может не раскрывать игрокам эту информацию (см. стр. 79).

ПРОБЛЕМЫ: о чём персонаж беспокоится больше всего?

ИМЯ

Имя персонажа и указание на то, как он связан с сыщиком.



*МОНИКА ЛАРК, мать Джессики
ТРЕТ ТАЛЛОВЕР, лучший друг Тайлера
АЛЬВИСА БАРТЕК, тренер Аманды
ГЭБРИЭЛ СОРАНО, брат Элизабет*

ХАРАКТЕР И СУТЬ ОТНОШЕНИЙ

Одно предложение, описывающее, что чувствует персонаж по отношению к сыщику. Оно должно быть написано от лица сыщика и включать в себя слово «любовь», «симпатия» или «ненависть» в той или иной форме. Но не останавливайтесь на этом — добавьте ещё одну-две фразы, которые описывают связь между персонажами.

Играющая Джейсикку в основном сконцентрировалась на отношениях её персонажа, но она указала и на отношения Тайлера, чтобы создать простую связь между героями. Кроме того, каждый из сыщиков так или иначе связан с директором Вирджинией Санчес — либо с самого начала игры, либо же отношения с ней встретятся по мере развития кампании.

МОНИКА ПАРК (МАМА), она любит меня и беспокоится о том, что я слишком требовательна к себе.

ТРЕТТАНОВЕР, я всё ещё ему симпатична, хотя мы и расстались некоторое время назад.

ДЖИММИ МОНТРОУЗ, симпатизирует мне и всегда радуется нашим совместным тренировкам в спортзале.

ПРИСЦИЛЛА ОРТИЗ, нас связывает симпатия ещё со средней школы, но её подруги из группы поддержки поддразнивают её за это.

ДИРЕКТОР ВИРДЖИНИЯ САНЧЕЗ, симпатизирует мне, поскольку знает, что я часто заступаюсь за других учеников, когда они попадают в неприятности.

КЭЙТЛИН ПРАЙС ненавидит меня за то, что я встречалась с Трегом. Кейтлин до сих пор считает, что он слишком хорош для меня.

Если во время игры вы тратите пункты **отношений** в соответствии с сутью связи, вы можете восстановить несколько пунктов **крутости**. И наоборот — если вы действуете наперекор связи, которую описали, вам придётся пожертвовать дополнительными пунктами **отношений**. (См. «Отношения и крутизна» на стр. 84).

СИМПАТИЯ, ЛЮБОВЬ И НЕНАВИСТЬ

Описание отношений между персонажами обязательно относится к одному из трёх типов: **симпатия, любовь** или **ненависть**.

Любовь к сыщику испытывают самые близкие к нему люди: родители, лучшие друзья или его девушка или парень. Они всегда готовы поддерживать героя и прийти к нему на помощь — даже если он того не заслуживает. В ситуации, в которую вовлечён один из этих персонажей, каждый потраченный сыщиком пункт **крутости** считается за два.

Помните: всякий раз, когда вы зовёте кого-то из своих близких друзей на помощь, вы даёте ведущему карт-бланш на то, что они окажутся вовлечены в те же неприятности, что и герои игры.

Симпатия связывает героя с приятелями, близкими знакомыми, товарищами по хобби или с членами одной компании. Теоретически, вы можете отнести к этому типу отношений даже своего домашнего питомца. Однако в этом случае убедитесь, что он будет достаточно полезен, чтобы на него не жаль было потратить пункты. К примеру, верный пёс, который может выследить человека по запаху, запугать грабителя или просто хорошо смотрится во время прогулки в парке — достойный кандидат на эту роль. Если вы хотите отметить, что сыщик держит дома хомячка или попугая, можете это сделать и так, без траты пунктов.

Ненависть движет людьми, которые готовы пойти на многое, чтобы осложнить сыщику жизнь. Возможно, это отвергнутый бывший, соперник в учёбе, злобный сводный брат, который не желает, чтобы сыщик вторгся в его отношения с отцом, бывший одноклассник, затаивший обиду за злой розыгрыш, — вариантов множество. Персонажи игроков — славные ребята, но все мы порой совершаем ошибки или переходим дорогу не тем людям.

Ведущий сам создаёт для сыщиков отношения, основанные на ненависти, — либо вы можете



сделать это вместе. Каждая такая связь в начале игры обладает рейтингом 3 (он даётся бесплатно). Кроме того, вы получаете за неё 3 дополнительных пункта **отношений**, которые можете потратить на своё усмотрение.

Ведущий непременно использует персонажей, которые вас ненавидят, для создания проблем героям. Однако всякий раз, когда вы одерживаете верх над своим личным врагом, вы восстанавливаете пункты **крутости**.

Новых недругов вы можете добавить непосредственно во время игры.

ЧИСЛО ПУНКТОВ

Число пунктов, вложенных в отношения, характеризует, насколько персонаж важен для сыщика. А ещё — насколько вы можете полагаться на его помощь в конкретной игре (см. главу «Использование отношений» на стр. 82). При создании персонажа вы должны вложить как минимум 5 пунктов в его **отношения**. Кроме того, ведущий может предложить вам создать связь с персонажем, который вас **ненавидит**. В этом случае вы получаете дополнительные 3 пункта **отношений**, которые можете использовать по своему выбору.

У играющей Джессику 13 пунктов отношений, плюс ещё 3, которые она получает за создание личного врага. В результате долгих раздумий отношения Джессики выглядят следующим образом:

МАМА — любовь 6.

ДЖИНИ — симпатия 4.

ТРЕТ — симпатия 3.

ПРИСИЛЛА — симпатия 1.

ДИРЕКТОР САУЧЕЗ — симпатия 2.

КЭЙЛИНН — ненависть 3.

Таким образом, для Джессики на первом месте отношения с матерью, на Джини она может положиться в трудную минуту, а к директору она обратится за помощью только в крайнем случае — и тогда ей понадобится каждый из пунктов, которые она вложила. Отношения с Трестом пока ещё не слишком крепкие, но играющая Джессику рассчитывает, что они будут развиваться во время игры.

СПОСОБНОСТЬ

Каждый персонаж, связанный с сыщиком, обладает способностью или ресурсом, которые могут помочь в расследовании. Считайте, что это исследовательская или межличностная способность, которой нет в основном списке.

Взрослые персонажи, скорее всего, обладают способностями, связанными с их работой или областью интересов. Офицер полиции может владеть навыками **криминалистики, полицейского жаргона** или **ведения допроса**. Учитель английского знает экзотические языки вроде **русского** или **китайского**. А к примеру, владелец автомастерской разбирается в **бизнесе, аудите** или **автомеханике**.

В остальных случаях способности взрослых персонажей могут трактоваться весьма широко и отражают положение персонажа в школьной иерархии или обществе в целом. **Местный**

коп, компьютерный гик, квотербэк, библиотекарь, судья — всё это можно считать не только описанием персонажа, но и его способностью. Но это лишь рекомендация и на самом деле они могут быть любыми: от **промышленной автоматизации** до **армейского жаргона**.

Ведущий оставляет за собой право наложить запрет на способности, которые выглядят слишком безумно или выбиваются из жанра: **рентгеновское зрение, чёрная магия, организация терактов** и т. д.

Если персонажи — сверстники сыщиков, то их способности, вероятно, связаны с увлечениями или школьными предметами, на которых они специализируются. Если они к тому же члены клубов по интересам, то они могут помочь сыщикам особыми навыками или ресурсами, связанными с деятельностью клуба. К примеру, заручившись поддержкой кого-нибудь из компьютерного клуба, можно установить **электронную слежку** за подозреваемым, а связи в фотокружке помогут раздобыть фальшивые документы.

Сыщик может использовать способности контактов как при их непосредственном участии, так и через некий ресурс, связанный с ними (сейф с пистолетом в случае **стрельбы** или лаборатория в случае **судмедэкспертизы**). Разумеется, это может навредить на героя новые неприятности.

Со временем вы сможете добавить новые способности к существующим контактам. Это происходит во время развития персонажа, когда ведущий награждает вас новым пунктами опыта после расследования (см. стр. 72).

МЕСТО В ГОРОДЕ

У каждого персонажа, который связан с сыщиками отношениями, есть несколько мест в городе, где он появляется чаще всего и где его хорошо знают. Если у этого места есть сложность, которую нужно преодолеть, чтобы попасть в него, отношения с кем-то из завсегдаев, позволят избежать трат. Выберите место

для каждого персонажа во время создания Города (см. стр. 81).

Более подробно правила по городским территориям описаны на стр. 103.

Запись отношений сыщиков

Все отношения своего героя игрок записывает на листе персонажа. Каждая запись выглядит примерно следующим образом:



МОНИКА ПАРК (МАМА), она любит меня и беспокоится о том, что я слишком требовательна к себе. Любовь 6.

СПОСОБНОСТЬ: судмедэкспертиза.

МЕСТО В ГОРОДЕ: лаборатория судебно-медицинской экспертизы.

Ведущий записывает отношения в свой список персонажей второго плана. В нём он отмечает основные факты о каждом персонаже, а также отслеживает, насколько часто тот появляется в игре.

Записи из списка персонажей второго плана выглядят следующим образом:



Моника Парк, мама Джессики. Любовь 6. Судмедэксперт.

Большие долги. Лаборатория судебно-медицинской экспертизы.

Для особо важных персонажей ведущий может даже завести специальные карточки, на которых он будет записывать не только описание контактов сыщика, но и их подноготную и проблемы. Так ведущему будет удобнее использовать эту информацию в какой-нибудь подходящей драматической сцене — например, после громкой ссоры с участием этого персонажа.

Запись на карточке может выглядеть примерно так:



ОТНОШЕНИЯ ДЖЕССИКИ:

Моника Парк, мама. Любовь 6.

РОЛЬ: она самый близкий фанат и поклонник собственной дочери. Заботится о ней, но боится, что та слишком требовательна к себе. Нередко будет предлагать отказаться от учёбы и немного развлечься.

ПРОБЛЕМЫ: из-за внезапной потери мужа Моника впала в большие долги.

ШАБЛОНЫ ОТНОШЕНИЙ

Конечно, сыщики — очень разные, и отношения с людьми они строят тоже по-разному. Ниже вы найдёте несколько шаблонов, которые вы можете использовать для создания связей и контактов своих героев. Цифры приведены в расчёте на группу из четырёх игроков, поэтому на каждого приходится по 13 пунктов отношений.

Семьянин: сыщика связывают крепкие узы с родными и близкими.

- Один из родителей, брат или сестра — **любовь 5**
- Дядя, тётя, бабушка или дедушка — **любовь 3**
- Кузина — **симпатия 2**
- 3 дополнительных пункта

Прирождённый лидер: сыщик пользуется популярностью и уважением среди сверстников.

- Лучший друг — **любовь 4**
- Протеже — **симпатия 3**
- Товарищ по клубу — **симпатия 2**
- Любимый учитель — **симпатия 2**
- Соперник или соперница — **ненависть 3**
- 5 дополнительных пунктов



Душа компании: люди буквально тянутся к сыщику.

- Лучший друг или один из родителей — **любовь 4**
- Останемся-просто-друзьями — **симпатия 2**
- Безответное любовное увлечение — **симпатия 1**
- Одноклассник — **симпатия 2**
- Брат или сестра лучшего друга — **симпатия 1**
- Мстительный бывший — **ненависть 3**
- 6 дополнительных пунктов.

Примерный гражданин: сыщик активно участвует в жизни Города.

- Близкий друг из волонтерского движения — **любовь 5**
- Библиотекарь или владелец местного бизнеса — **симпатия 3**
- Местный полицейский или мелкий чиновник — **симпатия 3**
- Координатор волонтерского благотворительного движения — **симпатия 2**

Творец: сыщик крайне увлечён каким-то техническим хобби, с которым связаны все его контакты и отношения.

- Один из родителей (специалист в механике или компьютерных технологиях) — **любовь 5**
- Соавтор проекта — **любовь 4**
- Координатор местного хакспейса — **симпатия 3**
- Сотрудник магазина электроники или запчастей — **симпатия 1**

Одиночка: держится особняком, но искренне предан нескольким людям.

- Лучший друг — **любовь 7**
- Наставник — **любовь 5**
- Злейший враг — **ненависть 3**
- 4 дополнительных пункта

Call Achmet
during study
Hall Thurs.
A



Casper West



Aris Co.



Jenny S.

Providence High

ЛИЧНОСТЬ И ПРЕДЫСТОРИЯ

Каждый сыщик является частью игрового мира, и место, которое он в нём занимает, может многое рассказать о его характере и возможностях.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Пора подумать об окружении сыщика: из какой он семьи, с кем общается в школе, чем занимается после уроков? Ответы на эти вопросы помогут понять, какими контактами и ресурсами располагает персонаж и что может помочь ему в расследовании. К счастью, школа — это особый мир, поделённый на самые разные сообщества и клубы. Каждая из этих социальных

групп даст вам массу готовых идей и шаблонов для создания отношений и наборов навыков, которыми сам сыщик не обладает.

Опишите три составляющих предыстории персонажа и придерживайтесь их во время игры.

СОЦИАЛЬНЫЙ КЛАСС

Социальное положение и финансовое благосостояние сыщика: великосветский сноб, простой работяга, житель трущоб, средний класс и т. д. Эта характеристика помогает определить, в каком районе живёт персонаж, как одевается, на какой машине ездит и с кем общается. Помните, что этот параметр нужен, чтобы вы луч-



ше поняли своего героя, а не для того, чтобы вас в чём-то ограничить. Описывайте детали жизни сыщика в свободной форме, полагаясь на здравый смысл.

Социальный класс может влиять на порог некоторых районов города. Подробности описаны в главе «Пороги» на стр. 105.

КРУГ ОБЩЕНИЯ

Это компания, или, скорее, целая социальная группа, с которой сыщик общается чаще всего: спортсмены, группа поддержки, местная шпана, нерды, техногики, пыхари и т. д. У персонажа в рамках этой группы могут быть не только друзья, но также соперники и даже враги. Постарайтесь, чтобы выбор круга общения говорил что-то новое о сыщике, а не просто был логичным продолжением его социального класса. К примеру, если герой относится к золотой молодёжи, то круг общения «местные мажоры» никак не дополняет этот образ.

Если одной из тем вашей игры станет расовая дискриминация и нетерпимость, то круг общения сыщика может определяться его расой и цветом кожи. Однако прежде чем сделать такой выбор, посоветуйтесь с остальными участниками и решите, все ли хотят играть в такую игру.

Даже если вы не акцентируете внимание на расе персонажа при его создании, тема нетерпимости может периодически появляться в некоторых историях. Чаще всего это будет выражаться в модификаторах сложности во время социальных конфликтов или повышенных порогах определённых мест в городе.

ВНЕКЛАССНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Это собирательное название для любой деятельности сыщика, которая не определяется его социальным классом или кругом общения. Возможно, он проводит дополнительное время в школе (помогает преподавателю, ходит в шахматный клуб, театральный кружок или играет

в хоккей) или у него подработка в городе (Старбакс или что-то вроде этого), а может он занят в какой-нибудь общественной организации (4-Н, группа защитников природы, церковная община).

Учитывая, что Джессика из неполной семьи, её благосостояние едва достигает до уровня среднего класса. Её школьный круг общения — зурри-ми, дети, которые уделяют тебе большую часть времени и часто берут дополнительные задания. В качестве внеклассной деятельности она выбирает школьный оркестр, в котором играет на саксофоне. Это так же это мог быть фотокружок или библиотека, однако лучше выбрать то, что выделяется из прочих пунктов (если она общается с зурри-ми, и так ясно, что она много времени проводит в библиотеке).

КОЛЛЕДЖ

В американской разговорной речи слово «колледж» обозначает любое высшее учебное заведение: колледж, университет или институт. Многие ученики (или их родители) видят в колледже залог успешной карьеры и достойного будущего, поэтому подготовка к поступлению начинается ещё в старших классах.

Специально для этих целей во многих школах действуют программы Advanced Placement. AP включает в себя учебные материалы первых семестров вузов и требуют сдачи отдельного экзамена по завершению обучения. Программы Advanced Placement преподаются исключительно на платной основе, однако диплом об их окончании становится важным фактором при рассмотрении кандидатуры абитуриента.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДЫСТОРИИ

Предыстория персонажа определяет его связь с игровым миром, она даёт игрокам и ведущему массу подсказок и идей для создания сцен и новых контактов. К примеру, если сыщик бауляется травкой, он точно знает местных фарцовщиков — а заодно и парочку хиппи, что держат магазин аудиодисков, и того ямайца, который торгует замороженным йогуртом. Если сыщик ходит в клуб робототехники, он знаком с другими техногиками, и скорее всего, в ладах с учителем физики, а ещё он знает пару мест в городе, где можно купить такую технику, которая может стать предметом зависти для агентов ЦРУ.

Ведущий может использовать предысторию, чтобы на лету создавать «**бесплатные**» **отношения** для сыщиков:

— Эй, я из 4-Н, может, я знаком с той кошачницей?

— Да, почему бы и нет? У тебя есть 1 пункт отношений с ней. Её зовут Мисс Хаффинс, и она уверена, что Мисс Дэлримпл жульничает на ежегодном конкурсе выпечки.

Если вы интересно и забавно разыгрываете эти «временные» отношения, в следующий раз при встрече с персонажем **рейтинг отношений** с ним будет равен 2. Возможно, ведущий даже разрешит записать эти отношения на лист персонажа — тогда они будут работать по обычным правилам.

Кроме того, ведущий может позволить вам использовать факты предыстории на манер **исследовательских способностей** персонажа:

Ты немало времени провёл в театральном кружке, поэтому без труда понял, что этот нож — бутарфёрский.

Иногда предыстория помогает даже при проверках **общих способностей**:

Учитывая, насколько у тебя обеспеченная семья, ты получишь 2 временных пункта вожделения, пока управляешь Мозератти.

Наконец, предыстория персонажа может повышать или понижать **порог** некоторых мест в городе. К примеру, персонажи из высшего общества без труда попадут в загородный гольф-клуб, но визит в знаменитый ирландский паб потребует от них настоящей силы духа и траты пары дополнительных пунктов **крутости**. Подробные правила по **порогам** вы найдёте не стр. 105.

МОТИВ

Раскрывать преступления — занятие опасное и непростое, так что у сыщика должна быть веская причина совать нос в чужие тайны. Вы не можете просто смотреть на то, что происходит вокруг, не можете спрятать голову в песок и игнорировать происходящее. Вы чувствуете, что обязаны вмешаться, а мотив позволяет понять, почему вы это делаете. Он заставляет вас совершать рискованные и иногда глупые поступки, но именно это делает вас главным героем захватывающих приключений.

Мотив — это причина, которая заставляет вас двигаться вперёд, это нечто глубоко личное, что лежит в основе характера персонажа: дружба, вера в справедливость, любопытство, жажда познания и т. д. Выберите свой мотив и запишите на листе персонажа.

Мотив Джессики — вера в справедливость. Она стремится к тому, чтобы хорошими людьми сопутствовала удача, а плохие были наказаны.

Мотив Тайлера — это семейный кодекс. Он пытается жить в соответствии с ожиданиями родителей.

Алиандой движет жажда острых ощущений. Если в её жизни ничего не меняется, не взрывается и не встает с ног на голову, она чувствует

ет, будто погружается в болото, из которого не сможет выбраться. Распутывая тайны, она сама творит изменения в жизни, и только так она уверена, что меняет её к лучшему.

Мотив Элизабет — любопытство. Она сама не понимает, почему ей так важно знать всё обо всех, но она не может противостоять своему желанию. Благодаря этому качеству она легко сходится с людьми, но из-за него же часто попадает в неприятности.

Всякий раз, когда вы следуете мотиву, ведущий даёт вам 1 или 2 пункта **крутости**. Количество зависит от того, насколько хорошо описываете действия вашего персонажа, принявшего решение, и насколько идиотским оно кажется со стороны. Если ради следования мотиву вы глупо и безрассудно рискуете тем, что вам дорого, вы получаете 3 пункта **крутости**. И наоборот: если вы игнорируете мотив, потому что он толкает вас на неоправданный риск, вам придётся заплатить за это 2 или 3 пункта **крутости**. Количество определяется тем, насколько это нетипично для персонажа и насколько безжалостно он предаёт собственные идеалы.

ЦЕЛЬ

Последний этап: опишите в одном предложении, чего вы хотите достичь для себя лично. Это должно быть что-то, связанное с вашей повсед-

невной жизнью, а не раскрытием тайн и преступлений. Учтите, что это должна быть настоящая цель, путь к которой может стать целой историей. «Я хочу стать главой группы поддержки» или «Я хочу, чтобы отец снова женился» — неплохие примеры.

Игроки могут выбрать цели, которые противоречат друг другу: к примеру, два персонажа стремятся победить в одном соревновании. Или один из сыщиков хочет, чтобы два других персонажа были вместе, а другой хочет, чтобы они расстались. Если игроки создают пересекающиеся цели, спросите каждого из них, станет ли история интереснее в случае неудачи. Если провал не делает историю интереснее и не ведёт к развитию персонажа, возможно, стоит придумать что-то другое.

Как правило, вам предстоит сыграть немало сцен, которые приведут вас к желанной цели. Всякий раз после завершения такой сцены вы получаете 1 пункт опыта, который можете потратить на создание или развитие отношений. Когда вы достигаете желаемого, вы получаете ещё 5 пунктов. Учтите, что потратить эти пункты вы можете только для создания отношений с персонажами, которые связаны с вашей целью — даже если это будет выглядеть натянуто. «Мама так гордится тем, что я стала лидером группы поддержки!»

Как только вы достигли одной цели, пора придумать следующую.



ПРИМЕРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРОКОВ

ДЖЕССИКА ПАРК

СПОСОБНОСТИ

Исследовательские: внимание 3, фотография 1, поиск информации 1, образование 1.

Межличностные: проницательность 2, разговор по-взрослому 3, притворство 2, выступление 1, успокаивание 1.

Общие: атлетика 2, хакерство 2, крутость 6, вождение 2, драка 3, первая помощь 5, интуиция 8, предусмотрительность 4, скрытность 8, дерзость 4.

ОТНОШЕНИЯ

Мама — любовь 6,

Марк — любовь 2.

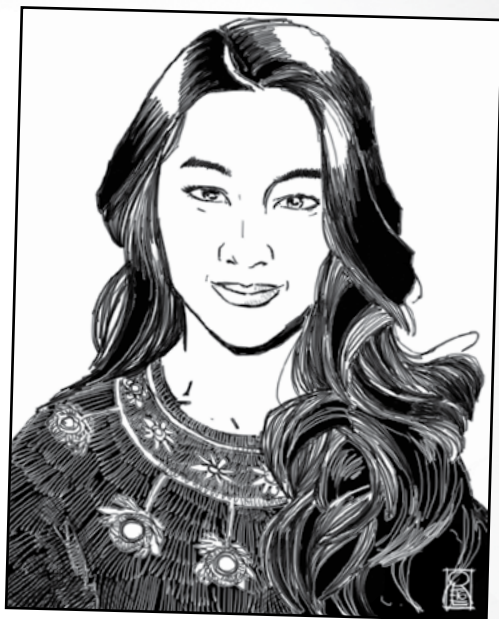
Грэг — симпатия 5,

Джинни — симпатия 5,

Директор Санчез — симпатия 4,

Присцилла — симпатия 2.

Кэйтлин — ненависть 3.



ПРЕДЫСТОРИЯ

Социальный класс: низший средний класс

Круг общения: зубрилы

Внеклассная деятельность: школьный оркестр

Мотив: справедливость

Цель: найти настоящую любовь

ТАЙЛЕР ЛИНКОЛЬН

СПОСОБНОСТИ

Исследовательские: электронная слежка* 2, внимание 1, скаутская подготовка 1, знание поп-культуры 1, образование 1, знание города 2.

Межличностные: проницательность 2, флирт 1, разговоры по-взрослому 2, притворство 1, выступление 2, провокация 1.

Общие: атлетика 2, хакерство 8, крутость 7, вождение 1, драка 3, первая помощь 4, интуиция 2, механика 2, скрытность 6, дерзость 4.

Символом * отмечена уникальная способность.

ОТНОШЕНИЯ

Отец — любовь 8,
Мама — любовь 5.

Грэг — симпатия 6,
Таша — симпатия 3,
«Тётя» Кассандра — симпатия 2.

Гектор — ненависть 3,
Аарон — ненависть 2.



ПРЕДЫСТОРИЯ

Социальный класс: профессиональный средний класс

Круг общения: хип-хоп-тусовщики

Внеклассная деятельность: компьютерный клуб

Мотив: семейный кодекс

Цель: выбрать, чему посвятить себя: музыке, компьютерам или семейному делу

ДВОЙКА ПО МАТЕМАТИКЕ

Прим. пер.: похоже, авторы совершенно забыли о том, что у персонажа всего 6 пунктов исследовательских способностей, причём все эти пункты игрок потратил на рейтинг **электронной слежки** 2. Скажем прямо, это не самое мудрое решение.

Если вы используете предложенные нами правила, набор исследовательских способностей Тайлера будет выглядеть следующим образом:

Электронная слежка* 1, внимание 1, скаутская подготовка 1, знание поп-культуры 1, знание города 1.

АМАНДА БАРРЕТ

СПОСОБНОСТИ

Исследовательские: стиль 1, скаутская подготовка 2, фотография 1, знание поп-культуры 1.

Межличностные: проницательность 2, слухи и сплетни 1, запугивание 3, провокация 3.

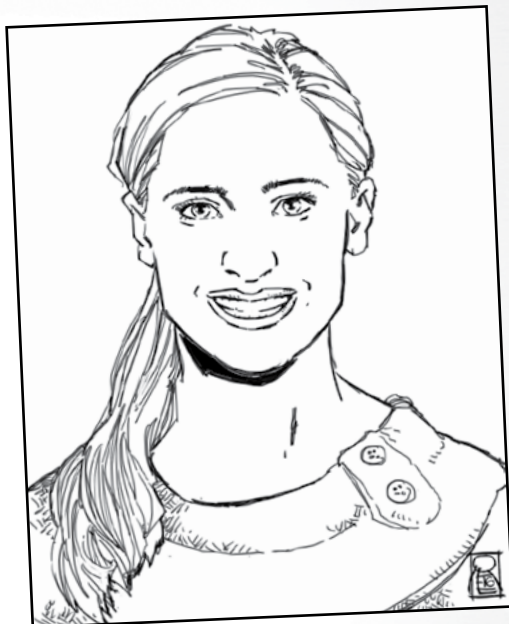
Общие: атлетика 8, крутость 4, вождение 6, драка 4, воровство 3, интуиция 3, предусмотрительность 2, механика 8, скрытность 3, дерзость 3
+1 пункт исследовательских способностей

ОТНОШЕНИЯ

Тётя Кассандра — любовь 7

Остальные 12 пунктов отношений игрок планирует распределить во время игры.

Тайные отношения — ненависть 2



ПРЕДЫСТОРИЯ

Социальный класс: рабочий класс

Круг общения: девушки-спортсменки

Внеклассная деятельность: клуб настольных ролевых игр

Мотив: жажда острых ощущений

Цель: обрести стабильность в будущем

ЭЛИЗАБЕТ СОРАНО

СПОСОБНОСТИ

Исследовательские: живопись* 1, стиль 2, знание поп-культуры 3, образование 1, знание города 1

Межличностные: лесть 1, флирт 2, слухи и сплетни 2, разговоры по-взрослому 1, переговоры 2, выступление 1.

Общие: атлетика 6, хакерство 2, крутость 8, вождение 2, первая помощь 3, интуиция 7, скрытность 1, дерзость 9.

Символом * отмечена уникальная способность.

ОТНОШЕНИЯ

Отец — любовь 5,
мама — любовь 4,
брат Гэбриэл — любовь 3.

Присцилла — симпатия 3,
Саманта — симпатия 2.

Кэйтлин — ненависть 3.

+1 пункт отношений, который игрок планирует использовать во время игры.



ПРЕДЫСТОРИЯ

Социальный класс: высший класс

Круг общения: спортивная группа поддержки

Внеклассная деятельность: почётное общество

Мотив: необузданное любопытство

Цель: поступить в Стэнфорд собственными силами

КТО-ТО ОСТАНЕТСЯ НА ВТОРОЙ ГОД

Прим. пер.: авторы вновь ошиблись в расчёте числа пунктов исследовательских способностей. С учётом описанных нами правил, исследовательские способности Джессики выглядят так: живопись* 1, стиль 1, знание поп-культуры 2, образование 1.



ПРАВИЛА ИГРЫ

УЛИКИ

После того как игроки закончили создание персонажей, наступает момент, когда ведущий должен вовлечь их в очередную запутанную историю. Ею может стать как расследование настоящего преступления, так и обычные проблемы, с которыми сталкиваются подростки: от школьной травли до пропавшего пса лучшего друга.

Порой игроки сами создают себе «загадки», которые требуют решения: «Мы должны найти способ расстроить отношения брата Элизабет и Кейтлин!» или «Нам нужно найти способ попасть в городской морг, чтобы быть в курсе всех странных тел, которые там появляются».

В этой главе собраны правила игры «Школьные тайны». Благодаря им вы сможете находить улики, выбираться из опасных ситуаций и, конечно, справляться с головокружительной драмой подростковой жизни.



В хороших историях о юных сыщиках герои всегда получают информацию, необходимую для решения загадки. В игре СЫЩИК этот принцип лежит в основе правил: вы не пропустите важную информацию, а расследование не зайдёт в тупик просто потому что вы чего-то не заметили. Вопрос в том, что вы будете делать с полученной информацией и сумеете ли собрать из разрозненных фрагментов полную картину происходящего. Порой в детективных историях — будь они о подростках или нет — герои разгадывают тайну слишком поздно и не успевают спасти тех, кто попал в беду. Важно не просто раскрыть дело, но и сделать это вовремя.

Первая сцена в расследовании — это завязка приключения, событие, которое заставляет задаваться вопросами: «Что здесь случилось? Кто стоит за этим?» В поисках ответов сыщики собирают улики, беседуют со свидетелями и ищут зацепки, которые приведут их к новой сцене и новым вопросам. Так и строится расследование: каждая новая сцена содержит в себе новую улику — сведения, которые указывают героям путь к разгадке и помогают лучше представить картину происходящего.

СБОР УЛИК

Собирать улики — дело несложное. Всё, что вам нужно, это:

- Оказаться в сцене, в которой можно получить информацию о деле.
- Обладать нужной способностью, чтобы получить информацию.
- Сообщить ведущему, что сыщик использует эту способность.

Пока вы придерживаетесь этих правил, вы никогда не пропустите важный фрагмент информации. В правилах **СЫЩИК** ни одно из этих действий не требует броска кубиков и не зависит от случая. Если вы задаёте правильные вопросы, вы получаете информацию.

Вы можете предельно чётко указать, чего желаете добиться: «Я обыскиваю спортзал в поисках отпечатков тех ботинок», а можете просто назвать примерное направление поисков: «Я обыскиваю спортзал». Можете рассуждать вслух («На этих снимках стоят метки времени? У меня есть знание **фотографии**, которое могло бы помочь») или действовать на удачу («Я собираю **слухи и сплетни**, чтобы выяснить, не произошло ли чего странного на вступительных испытаниях»). Какой бы путь вы ни выбрали, вы получите информацию, если это вообще возможно.

Если улику может найти кто угодно и для этого не нужно обладать особыми навыками — например, пятно крови в багажнике машины — первым сведения получит сыщик с самым высоким рейтингом **внимания** или сыщик, которому давно не доставалась ведущая роль в игре.

Сыщики расследуют загадочное исчезновение девушки по имени Ларисса. В последний раз её видели на вечеринке Кейтлин в прошлую субботу. Детективы пытаются выяснить, кто последним общался с ней в тот раз.

ЭЛИЗАБЕТ: во время перемены я хожу от одного класса к другому и прислушиваюсь к тому, о чём болтают девушки из группы поддержки. У меня есть 2 пункта слухов и сплетен.

ВЕДУЩИЙ: этого достаточно. Эрика готова рассказывать об этой вечеринке каждому, кто согласится слушать. Если ей верить, это была настоящая вакханалия.

ВЕДУЩИЙ В РОЛИ ЭРИКИ:...но Лариссе было уж точно не до того! Они не на шутку поцапались с Камероном, и Лар сбегала отсюда ещё до 11.

ПАССИВНЫЙ ПОИСК

Иногда персонажи интуитивно замечают что-то, даже если не ищут подсказки целенаправленно. Чаще всего это происходит в сценах, которые игроки воспринимают как обыденные и не требующие активного поиска улик. Например, сыщики могут наткнуться на потайную дверь в старом особняке, найти голубую пилюлю на полу гостиничного номера или обратить внимание, что граффити на стене склада — это подлинник Бэнкси.

Межличностные способности тоже можно использовать для поиска неявных улик. Классический пример: персонаж обращает внимание на подозрительного типа, который нервничает.



Бессмысленно ожидать, что игроки будут пытаться использовать все свои способности в безопасных промежуточных сценах. Иначе им придётся тратить драгоценное игровое время при каждом переходе от одной сцены к другой и фанатично проходиться по списку своих способностей. Это безумие!

Вместо этого ведущий спрашивает (или сверяется со списком способностей сыщиков), кто из персонажей обладает самым большим запасом пунктов необходимой способности (если возникают сомнения, используйте **внимание** или **проницательность**). Если у двух игроков запас одинаковый, выбирается персонаж с наибольшим рейтингом. Если рейтинги также одинаковы, персонажи находят улику одновременно.

Тайлер и Джессика сидят на уроке истории. Они оба бросают взгляд на окно и замечают, что из школы быстрым шагом выходит какая-то девушка. До конца занятий ещё несколько часов, поэтому её одинокая фигура бросается в глаза. Похоже, она тем-то сильно расстроена.

У обоих сыщиков есть рейтинг внимания, но запас пунктов у Джессики выше.

ВЕДУЩИЙ: Джессика, ты замечала, что из школы девушка торчит маленькая плюшевая игрушка в виде красной птицы.

Джессике эта информация ни о чём не говорит — в отличие от Тайлера, у которого есть знание поп-культуры.

ВЕДУЩИЙ: когда ты рассказывала об этом Тайлеру, он сразу понимает, что игрушка — миниатюрный Ричиелло, красный кардинал, капитан футбольной команды университета штата. Ты нередко видел такие игрушки на кампусе. Парни из команды дарят их девушкам, расположенным к которым хотят добиться.

ОСОБЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

Некоторые улики позволяют получить особые преимущества за счёт траты пунктов из запаса исследовательских способностей. Каждое преимущество стоит 1 или 2 пункта в зависимости от сложности действия и значимости награды. Во время ваших первых расследований ведущий будет предлагать вам потратить пункты в обмен на дополнительные улики или новые возможности. Когда вы разберётесь, как это работает, вы можете сами инициировать трату пунктов. Если ваши идеи делают игру интереснее, ведущий предоставит вам особое преимущество — даже если это не было изначально упомянуто в его заметках к игре.

За трату пунктов исследовательских и межличностных способностей вы можете:

- **Получить дополнительную информацию:** потратив пункт **знаний города**, вы не только узнаете, кто владеет той зловещей мельницей на окраине города, но и выясните имя сторожа и где его можно найти.
- **Получить преимущество, которое сможете использовать позже:** за один пункт **слухов и сплетен** вы узнаете кое-что о прошлом Меган и сможете использовать эти сведения в социальном конфликте с ней.
- **Произвести приятное впечатление:** потратив пункт **стиля**, вы можете тонко подметить, как элегантно смотрится на Марси этот шарф из новой коллекции. Благодаря этому её будет проще убедить помочь сыщикам.
- **Сэкономить время:** за трату пункта **исследовательской работы** сыщик найдёт чертежи солнечной батареи за полчаса, вместо того чтобы весь день провести в городском архиве.
- **Решить насущные проблемы:** после безобразной драки едой в школьном кафетерии



сыщик может потратить пункт **разговора по-взрослому** и избежать нудного разбирательства с поиском виновного. Это не только экономит персонажу время, но избавит от новых отметок в личном деле.

- **Получить минуту славы для персонажа:** потратив пункт **фотографии**, персонаж вспоминает день, когда Шелли сделала то самое сэлфи. Теперь вы способны описать полноценный ретроспективный эпизод с этим событием. Он может хорошо дополнить образ персонажа или даже наградить сыщика полезными сведениями о Шелли или её окружении.

Разумеется, это только примеры преимуществ и вы можете предлагать любые другие варианты. Преимущества делают игру ярче и интереснее, поэтому не стесняйтесь использовать их чаще. Если у ведущего есть идеи на этот счёт, он может намекнуть игрокам: «В этой истории есть ещё пара интересных моментов, хочешь потратить X?» Точно так же и игроки могут предлагать свои варианты преимуществ: «Я думаю, эту сцену можно сделать ещё круче. Я могу потратить X?».

ЗНАНИЕ — СИЛА

Прим. пер.: обычно в играх на основе правил СЫЩИК есть ещё один способ использования исследовательских способностей: **снижение сложности проверок общих способностей**.

К примеру, персонажи пытаются пробраться в местный ломбард, хозяина которого они подозревают в скупке краденного. Игрок может потратить пункт **знания города** и заявить, что местный охранник — заядлый бейсбольный фанат и ни за что не пропустит вечерний показ игры. Выбрав нужное время, сыщикам будет гораздо проще пробраться внутрь: сложность проверки **скрытности** снижается на 3.

Джессика хочет больше узнать о ссоре на вечеринке, и потому пытается найти подход к Камерону.

ДЖЕССИКА: Я пытаюсь убедить его в том, что мы друзья Лариссы и беспокоимся за неё. Но мы не виним его за то, что случилось на вечеринке.

ВЕДУЩИЙ (сверившись с таблицей, убеждается, что у Джессики есть успокаивание): Хорошо, он немного расслабляется и рассказывает, что Ларисса была сама не своя из-за старшей сестры. Всю вечеринку требовала от Камерона, чтобы тот отвёз её к университетскому кампусу, где Ларисса убедилась бы, что с сестрой всё в порядке. Он тогда сказал, что у неё паранойя, а Ларисса закатила ему истерику и убежала, хлопнув дверью. Тогда это казалось глупой выходкой, но теперь он по-настоящему волнуется.

ДЖЕССИКА: А почему Ларисса считала, что на кампусе творится что-то не то?

ВЕДУЩИЙ: Камерон явно нервничает, когда ты спрашиваешь его об этом. Хочешь потратить пункт успокаивания?

ДЖЕССИКА: Конечно! «Я обещаю, что никому не скажу» — говорит я Камерону.

ВЕДУЩИЙ: Он вспоминает, что Ларисса рассказывала ему о том студенческом братстве — Каппа Омега — о нём давно ходят дурные слухи. Камерону явно не по себе, когда он тебе это рассказывает. Говорит, что у братства есть влиятельные друзья, да и он сам в следующем году собирается поступать в этот университет. «Слушай, всё это круто, ясно? Забудь, что я вообще это сказал!»

ПРОВЕРКИ

Проверки необходимы, когда результат действий героя неочевиден, и относятся только к общим способностям. Провал может навлечь на вас новые неприятности, а успех — дать ощутимые преимущества.



БРОСКИ КУБИКОВ

В играх по правилам СЫЩИК любые проверки — это бросок обычной шестигранной игральной кости.

Ведущему следует помнить, что каждая проверка истощает запас пунктов способностей героев и потому требовать их стоит только в драматически важных точках сюжета и только для исключительно сложных испытаний. В спокойной обстановке применение общих способностей успешно по умолчанию, но трата пунктов позволит получить преимущества — точно так же, как при использовании исследовательских способностей.

В игре используется два вида проверок: простые и состязания.

ПРОСТЫЕ ПРОВЕРКИ

Простые проверки используются, когда сыщик пытается совершить сложное действие без активного сопротивления со стороны другого персонажа. Например, аккуратно проехать по обледеленой дороге, перелезть через ограду, прокрасться мимо камер наблюдения, попасть по мячу, забинтовать рану или устоять перед предложением ударника пройти за кулисы, чтобы встретиться с группой.

Ведущий определяет, насколько трудным окажется испытание, и назначает его сложность — число от 2 до 8. Меньшее значение соответствует тривиальной задаче с минимальной вероятностью провала, а большее обрисовывает практически невозможный поступок. Кроме фактической сложности выполнения задачи ведущий может руководствоваться драматической необходимостью. Например, если история только начинается и время для серьёзных испытаний не пришло, ведущий может снизить сложность проверки.

Чтобы пройти проверку, игрок бросает кубик. Если результат равен или выше установленной сложности, персонаж достигает успеха, если ниже — его ждёт провал. До того как бросить кубик, игрок может потратить несколько пунктов из запаса подходящей способности и добавить их к результату броска. Если он забывает указать, что использует пункты из запаса, результат остаётся неизменным.

Помните, что когда вы тратите пункты из запаса способности, её рейтинг остаётся прежним. К примеру, вы потратили 3 пункта **дерзости** и снизили запас способности с 8 пунктов до 5. Однако в социальном конфликте с Меган (**дерзость** 6) вы всё равно будете действовать первым, потому что ваш рейтинг способности выше.

В игровом мире трата пунктов означает особое усилие и концентрацию на задаче со стороны персонажа, и эти усилия он может прилагать ограниченное количество раз за время игры.

Дождавшись тишины, Джессика пытается перескочить через ограду, которой обнесена штаб-квартира студенческого братства. Это не такая сложная задача, но сейчас это нужно сделать быстро и не привлекая лишнего внимания. Ведущий решает, что сложность задачи равна 4. Игральная роль Джессики решает потратить всего 1 пункт атлетики и получает на кубике 3. Результат составляет $3+1=4$, то есть как раз укладывается в сложность проверки, а это значит, что Джессика бесшумно преодолевает преграду, даже не запыхавшись. Её рейтинг атлетики по-прежнему равен 2, а вот запас уменьшился до 1.



ПОВТОРНЫЕ ПРОВЕРКИ

Проверка представляет собой единственную и лучшую попытку персонажа справиться с испытанием. Если что-то не получилось, вы не можете просто взять и попробовать ещё раз. Во всяком случае, если не сделает чего-то такого, что улучшит шансы на успех.

Если ведущий разрешил пройти проверку ещё раз, вы должны вложить в неё хотя бы на один пункт больше, чем в предыдущую попытку. Если запас пунктов вам этого не позволяет, вы не можете попытаться совершить действие ещё раз.

ПОМОЩЬ КОМАНДЕ

В некоторых ситуациях для успешности совместных действий требуется лидер, который, будучи специалистом в конкретном вопросе, решает его, а остальные помогают ему или хотя бы не мешают. Персонажи выбирают такого лидера. Он проходит проверку и может потратить любое количество пунктов из собственного запаса способности, а остальные получают преимущество от его действий. При этом все, кроме лидера, тратят по одному пункту из личных запасов способности. Эти пункты — плата за уча-

ствие в совместном действии, и они не суммируются с результатом броска кубика.

Если персонаж не может потратить пункты на объединение усилий, он только мешает делу. За каждого такого персонажа сложность проверки увеличивается на 2.

Сыщики выяснили, что студенческое братство устраивает вечеринку в местном парке. Теперь детективы хотят проскочить в ночной лагерь и собрать больше сведений о студентах.

Самый высокий рейтинг скрытности у Джессики — 8, однако она уже успела потратить пункты в этом расследовании, и запас способности составляет только 5 пунктов. Поэтому лидером становится Тайлер, запас скрытности которого равен 6. Ведущий устанавливает сложности: с одной стороны, здесь много спавших мистов, которые создают шум, но с другой, студенты пьяны, так что эти два фактора нивелируют друг друга. Сложности равна 4.

Проблема в том, что Элизабет успела потратить свой единственный пункт скрытности и ничего не может вложить в проверку. Это значит, что сложности проверки возрастает до 6. Остальные тратят по 1 пункту. Тайлер тратит целых 5 — его порядком раздражают эти придурки и потому он хочет выяснить, что они замешкают. Игрок получает на кубике 3 и результат составляет 8. Следуя указаниям Тайлера, сыщики незаметно прокрадываются на территорию братства, не издав ни единого звука. — даже Элизабет на своих шипиках.

ПОМОЩЬ ЛИДЕРУ

Когда несколько персонажей объединяют усилия для достижения общей цели, они могут пройти совместную проверку. Для этого они решают, кто станет лидером, а кто будет помогать. При этом все участники могут потратить любое количество пунктов из запаса способности, чтобы улучшить результат броска, однако каждый из помощни-

ков должен потратить дополнительный пункт, чтобы принять участие в совместном действии.

Прогонявая лес, сыщики находят молодого человека без сознания. Сначала им кажется, будто он спит, но когда они подходят ближе, то видят пятно крови на его рубашке. Джессика бросается к нему, чтобы оказать первую помощь, а Элизабет пытается побить на подвиге. Юноша дышит, но его дела явно плохи, поэтому сложности проверки составляет 8. Джессика тратит 4 пункта из запаса первой помощи, Элизабет тратит все 3, что у неё есть, тем самым добавляя к броску Джессики ещё 2. На кубике выпадает 2, с учётом всех вложенных пунктов результат составляет 8, то есть сразу увеличивается в сложности. Парень приходит в себя и сбивчиво рассказывает о том, что с ним случилось, пока Тайлер звонит в службу спасения.

ВЫЗОВ

Некоторые задачи требуют куда больше времени, чем подразумевает обычная проверка: попытка пробурить стену с использованием **механики** или стремление протащить через дверь тяжёлый промышленный морозильник с помощью **атлетики**. Другой вариант — персонажи сталкиваются с задачей, выполнение которой сюжетно разбивается на несколько отдельных сцен или даже сценариев: взломать военную базу данных с помощью **хакерства**, восстановить разбитый вдребезги Шелби Мустанг с помощью **механики** или даже подпортить репутацию главы группы поддержки с помощью **дерзости**.

Испытания такого рода называются вызовами. Ведущий устанавливает суммарную сложность, которую нужно преодолеть персонажу (как правило, весьма высокую — 15 и выше), минимальное количество проверок, необходимое для победы, и частоту, с которой можно проверки проходить (раз в день, раз за встречу, раз в приключение). Сложность каждой проверки равна 4. Вызов оканчивается пройденным, когда сыщики побьют

общую сложность. При этом каждый «лишний» пункт (разница между сложностью и результатом броска) добавляется к успеху. Проваленные проверки не влияют на результат.

Сыщики пытаются взломать веб-сервер университета кампуса. Таким образом, когда система перезагрузится, они смогут получить доступ к переписке братства. Для этого нужно предложить личная и хорошо организованная ДВОС-атака и потому ведущий назначает сложности 20 и минимальное количество попыток, равное пяти. Сыщики могут проходить проверку каждые два дня.

Тайлеру нужно пройти проверку со сложностью 4. Он тратит 2 пункта хакерства и получает на кубике 4, таким образом результат проверки составляет 6.

Элизабет использует для атаки школьный компьютерный класс. Она ничего не вкладывает в бросок, но получает на кубике 4, чего вполне достаточно для успеха. Вместе с Тайлером результат составляет 10.

Джексика пытается помешать друзьям и тратит 1 пункт, однако на кубике выпадает только 2. Её попытка оказывается потрачена впустую. В результате героям остаётся преследовать ещё 10 пунктов сложности за, как минимум, две проверки, однако сделать это они смогут не раньше, чем через два дня.

НЕИЗБЕЖНЫЕ ТРАТЫ

Иногда у вас будет возникать необходимость поставить перед героями задачу, решение которой потребует определённых усилий, но вероятность провала ничтожно мала.

В этом случае просто назначьте фиксированное количество пунктов, которое персонажи должны потратить из запаса общей способности. Если задание выполняется коллективно, все участники могут потратить пункты из своих запасов. 1 или 2 пункта с каждого персонажа — вполне разумная цена.

БЕСПРОИГРЫШНЫЕ ПРОВЕРКИ

По мере того как ведущий продумывает цепочку улик, он может справедливо рассудить, что любой компетентный противник — хоть замдиректора, хоть уличный фарцовщик — будет держать свои секреты в закрытом сейфе и на зашифрованном разделе жёсткого диска. Для получения таких улик у сыщиков нет ни одной подходящей исследовательской или межличностной способности. Зато использование общих взглядов вполне уместным — ведь герои сталкиваются с препятствием, которое им необходимо преодолеть.

Но в играх на основе правил СЫЩИК получение улик ни в коем случае не должно зависеть от результата проверок. Что же делать? В этом случае используйте так называемые беспроигрышные проверки. Как следует из названия, их просто невозможно провалить, а игроки всегда получают нужную информацию. Чаще всего для таких проверок используются **хакерство** (получить доступ к нужному файлу), **механика** (взломать замок на чьём-нибудь шкафчике) или **скрытность** (незаметно проследовать за контрабандистами до их логова), но выбор всегда зависит от конкретной ситуации.

Сложность беспроигрышных проверок устанавливается обычным образом, однако сыщик, который вложил в проверку хотя бы один пункт, автоматически достигает успеха. Ведущий при желании может объяснить, почему проверка оказалась такой простой — или оставить игрока в уверенности, что ему повезло. Если же сыщик ничего не вкладывал в проверку, он по-прежнему достигает успеха, но при этом получает осложнение: срабатывает сигнализация, герои засекают камера, их замечает местная шпана, и прочие вещи в том же духе. Самое главное — неприятности ждут их уже после получения улики, а не до этого.

ПРОВЕРКИ КРУТОСТИ

Не так-то просто выглядеть крутым и сохранять хладнокровие, сталкиваясь с опасностью или испытаниями подростковой жизни. Всякий раз в подобных ситуациях ведущий может потребовать от вас проверки **крутости**. В случае провала вы теряете несколько пунктов, количество которых зависит от серьёзности ситуации.

Разумеется, это только примеры, отталкиваясь от которых ведущий сможет назначать сложность проверки в любых других ситуациях.

ИНЦИДЕНТ

ВОЗМОЖНАЯ ПОТЕРЯ КРУТОСТИ

Тяжёлый тест на экзамене;
поход на школьный бал
в одиночку; простые испытания
подростковой жизни.

3

Ожесточённый спор с любимым
человеком; незапланированный
визит в кабинет директора.

4

Вы находите мёртвое тело;
узнаёте, что кто-то из ваших
знакомых тяжело ранен;
незапланированный визит
в полицейский участок.

5

На ваших глазах умирает ваш
знакомый; вы узнаёте, что ваш
(а) любимый (ая) тяжело ранен.

6

На ваших глазах умирает
ваш (а) любимый (ая).

8

Разумеется, это только примеры, отталкиваясь от которых ведущий сможет назначать сложность проверки в любых других ситуациях.

Какие-то придурки разбили камнем окно в доме тёти Аманды и несколько секунд сидели на месте. Глядя на это, Аманда должна пройти проверку крутости с риском потери в пунктов. Она теряет 2 из 4 оставшихся и получает на кубике 2. Аманда успешно проходит проверку, но теперь её запас крутости составляет всего 2 пункта.

Если бы на кубике выпала 1, Аманда провалила бы проверку и потеряла бы ещё 6 пунктов — добавок к тем двум, которые она вложила в срезок. В этом случае её запас крутости составил бы 4. Это серьёзная потеря пунктов крутости, и ведущий мог бы описать какой-нибудь глупый, импульсивный или откровенно детский поступок, который совершает Аманда.

О потере пунктов **крутости** мы подробнее поговорим на стр. 60.

СОСТЯЗАНИЯ

Состязания происходят, когда два персонажа (как правило, персонаж игрока и персонаж ведущего) пытаются помешать друг другу достигнуть цели. Во время состязания персонажи действуют по очереди. В правилах СЫЩИК есть два типа состязания — простые и сложные. Перед началом состязания ведущий решает, какой из этих типов подходит конкретной ситуации.

Простые состязания используются в случаях кратковременных конфликтов, которые должны быть решены одной проверкой. Например, незаметно прокрасться мимо школьного уборщика или что-то вроде этого.

Сложные состязания — испытания более серьёзные. Они требуют нескольких проверок и в них куда больше драмы. Например, с помощью **скрытности** проследить за членом местной банды, который может привести вас к своему боссу, но совсем не хочет, чтобы за ним увязались пронырливые сыщики.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ПРОВЕРКИ СПОСОБНОСТЕЙ С НУЛЕВЫМ РЕЙТИНГОМ

Стандартное правило системы СЫЩИК гласит: если персонаж обладает нулевым рейтингом общей способности, он не может проходить проверки с её использованием. Это не значит, что герой в принципе не в состоянии справиться с задачей, но он точно делает это гораздо медленнее и с более неприятными последствиями, чем любой персонаж, у которого есть хотя бы 1 пункт рейтинга.

К примеру, если сыщик пытается перелезть через изгородь, даже с нулевым рейтингом **атлетики** ему это удастся, но займёт уйму времени, он наделает шуму да вдобавок ещё порвёт новое пальто и заработает пару царапин.

Стандартное правило было придумано, чтобы вознаградить игроков, которые всё же решились вложить в способность по 1–2 пункта, пожертвовав запасами других навыков. Кроме того, это правило позволяет персонажам показывать сносные результаты в проверках, даже если запасы способностей опустились до 0.

Если ведущему это правило кажется несправедливым, он может отказаться от него в пользу другого механизма. Персонаж может проходить проверку способности с нулевым рейтингом, но с двумя оговорками: во первых, он не вправе тратить пункты любых способностей, чтобы улучшить результат броска, а во вторых, 1 на кубике означает не просто провал, но какие-то неприятные последствия для героя и его окружения. Единица при проверке драки означает, что сыщик попал по товарищу, при проверке **хакерства** персонажа вычислили по айпи, при проверке **атлетики** персонаж безнадежно что-то ломает, при проверке **вождения** машину заносит в кювет и т. д.

Кроме того, если рейтинг **дерзости** сыщика равен 0, даже в случае успеха в социальном конфликте, наносимый им урон снижается на 2.

ПРОСТЫЕ СОСТЯЗАНИЯ

Простые состязания работают так же, как и простые проверки: вы тратите пункты из запаса способности, бросаете кубик и надеетесь, что результат окажется равен или выше установленной сложности. Единственное отличие — никаких повторных проверок. Если вы провалили проверку, то либо тут же сталкиваетесь с последствиями ошибки, либо конфликт превращается в сложное состязание, а ваш противник получает шанс на ответный ход.

Такие состязания названы простыми, потому что ведущий не бросает кубики за своих персонажей и не проходит проверок. Например, чтобы узнать, удалось ли заставить сыщиков врасплох,

игроки проходят проверку **интуиции**. Чтобы узнать, удалось ли самим сыщикам к кому-нибудь незаметно подобраться, опять же игроки проходят проверку **скрытности**. Иными словами, судьба персонажей игроков в руках самих игроков — они вкладывают пункты и они же бросают кубик.

Сложность проверки во время простого состязания равна 4, если только ведущий не решит повысить или понизить её. Как правило, изменение сложности отражено в параметрах персонажа ведущего: модификаторы **внимания**, **скрытности** и **статуса** соответственно. Чем выше модификатор, тем более серьёзным противником для сыщика станет персонаж.

ПРОСТЫЕ СОЦИАЛЬНЫЕ СОСТЯЗАНИЯ

Если вы хотите заставить персонажа ведущего сделать то, что вам нужно, вам придётся победить в простом социальном состязании. Обычно сложность равна 4, плюс модификатор **статуса** цели. Кроме того, ведущий может повышать или понижать сложность, исходя из того, насколько опасной и безрассудной выглядит просьба сыщика.

Как правило, способность, которая используется в состязании — дерзость, даже если ни одного пункта в проверку вложено не было. Как и в случае сложных социальных конфликтов, сыщик

может тратить пункты из запаса межличностных способностей для улучшения результата броска. Каждый потраченный пункт добавляет к результату +2.

Персонажи ведущего могут использовать собственные межличностные способности, чтобы повысить сложность проверки для сыщика. Каждый потраченный пункт увеличивает сложность на 1. Однако для этого способность персонажа ведущего должна соответствовать действиям сыщика. К примеру, **проницательность** поможет распознать ложь в словах героя, и проверка для него будет не такой простой. Использование

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: МАСТЕРСТВО

Если решите использовать это правило, учтите, что оно значительно снижает вероятность провала при проверках общих способностей.

Игроки могут применять это правило к способностям, рейтинг которых составляет 8 и выше. Когда вы тратите пункты, чтобы улучшить результат броска, можете потратить 1 дополнительный пункт, чтобы добавить к броску ещё один кубик. Как и в случае любых трат, вы должны заявить об этом до того, как сделаете бросок. Для проверки вы кидаете оба кубика и выбираете лучший результат, после чего добавляете к нему пункты, которые вложили в бросок.

Таймер отлично разбирается в компьютерах, его рейтинг хакерства равен 8. Он пытается взломать базу данных Cherry Software (перспективный, но подозрительный местный стартап) и получить доступ к защищённым файлам. Игрок тратит 3 пункта из запаса: 1 — чтобы получить дополнительный кубик к броску и 2 — на улучшение результата. На кубиках выпадает 1 и 4, так что игрок получает меньшее значение и добавляет 2 пункта к сумме. Результат проверки равен 6, чего вполне достаточно, чтобы преодолеть сложность 5. Таймер ловко обманывает файл и не оставил ни единого следа взлома. Вы не можете добавить к броску больше одного дополнительного кубика и всегда учитываете результат только одного из них.

Если ведущий хочет понизить вероятность провала персонажей ещё больше, он может позволить использовать это правило для проверок любых общих способностей, не зависимо от их рейтинга.

межличностных способностей в каждой конкретной ситуации остаётся на усмотрение ведущего.

Во время простых социальных состязаний персонажи ведущего могут потратить только 1 пункт из запаса способности.

Помните, что использование межличностной способности для получения ключевой улики не требует траты пунктов. Если же вы хотите получить больше информации, как правило, простой траты пунктов окажется достаточно. Проверки и состязания нужны для того, чтобы заставить персонажей ведущего действовать нужным вам образом, а не для получения информации.

ИНОГДА КОНФЛИКТА МОЖНО ИЗБЕЖАТЬ

Если вы хотите чего-то добиться от персонажа, с которым вас связывает любовь или симпатия, вам не нужно проходить никаких проверок или побеждать в состязаниях. Вместо этого вы тратите 1 или 2 пункта из запаса **отношений** с персонажем и просто получаете желаемое. Смотрите разделы «Помощь» и «Пойти на риск» на стр. 83.

ОТ ПРОСТОГО К СЛОЖНОМУ

Если на кону в социальном состязании стоит нечто важное или ситуация становится достаточно драматической, ведущий может объявить, что состязание переходит в полноценную стычку (см. стр. 53). Например, попытка спровоцировать Джекки на нарушение домашнего ареста — это простое социальное состязание. Но использование провокации, чтобы заставить Джекки сознаться в том, что она спала с твоим парнем — это уже стычка. Если конфликт внезапно перерастает в нечто большее, чем рассчитывал игрок, он может отступить от своей затеи. Это будет стоить ему 1 пункта **крутости**.

Состязания с персонажами-помехами (см. стр. 97) никогда не перерастают в стычку.

СЛОЖНЫЕ СОСТЯЗАНИЯ

Во время сложных состязаний участники действуют по очереди. Проигрывает персонаж, который первым провалил проверку. В каком порядке действуют участники, решает ведущий, исходя из обстоятельств и логики происходящего. Так, например, во время погони первым действует персонаж, который пытается сбежать. Если по логике вещей участники действуют одновременно, то первым проверку проходит персонаж с более низким рейтингом нужной способности. При равенстве второстепенные персонажи ходят раньше сыщиков; если у сыщиков рейтинги способностей одинаковы, первым действует тот, кто пришёл на игровую встречу последним.

Первый участник проходит проверку нужной способности. При провале он проигрывает. При успехе кубик переходит второму участнику. Так продолжается, пока один из них не проиграет; побеждает тот, кто останется.

Как правило, сложность проверки для каждого участника состязания равна 4.

Во время состязания и игроки, и ведущий должны совместно описывать, что происходит после каждой проверки и почему их персонажи остаются в игре. Вместо того, чтобы забросить повествование и перейти к арифметическим вычислениям, вы продолжаете делать вымышленный мир живым.

ИГРОК ПРОТИВ ИГРОКА

Цель ваших персонажей в «Школьных тайнах» — вместе разгадывать тайны. Однако отношения между сыщиками не всегда бывают безупречными, и в них может присутствовать изрядная доля соперничества. (Если вам интересен этот аспект игры, рекомендуем взглянуть на вариацию «Академия Кингсфид» на стр. 168).

Во время игры у игроков есть масса возможностей выразить отношения своих персонажей друг к другу: они могут отказаться приходить

на помощь в нужный момент или постоянно спорить о принимаемых решениях. Но если дело дошло до социального конфликта и они оказались по разные стороны баррикад, вам придётся использовать весь набор правил по сложным состязаниям — точно так же, как в случае с персонажами ведущего.

Сыщики действуют по очереди. Каждый из них может использовать пункты отношений или позвать на помощь других сыщиков. К примеру, Джессика просит знакомого из компьютерного клуба взломать школьную базу данных. Однако Тайлер считает, что Джессика попадётся на этом и пытается ей помешать. Начинается состязание: ведущий устанавливает сложность проверок, а участники по очереди пытаются её преодолеть. Первый, кто проиграет, выбывает из игры.

Джессика уверена, что кто-то подделал оценки её друга Джейка, из-за чего он завалил экзамен по английскому. Тайлер же считает, что, независимо от результатов поисков, Джессику поймают и исключат из школы. Он решает саботировать её план взлома базы данных.

Джессика отправляется к Мин-Джи, президенту клуба хакеров. Она знает, что Мин-Джи давно влюблена в Элизабет и общается их познакомить, если Мин-Джи поможет. Тем самым Джессика создаёт новые отношения с Мин-Джи — симпатия 2.

Ведущий назначает сложность проверки 6, поэтому девушкам будет непросто проникнуть в базу данных и остаться незамеченными. Тайлеру не по душе, тем они занимаются, и потому он пытается их остановить. Сложность для него та же: задача непростая, но выполнимая — особенно для парня с такими талантами.

Рейтинг хакерства Джессики равен 2, рейтинг Тайлера — 8. У Тайлера преимущество в этой ситуации, поэтому он действует первым.

Джессика и Мин-Джи ходят первыми. В сумме они добывают 3 пункта к броску: 2 — за счёт отношений Джессики с Мин-Джи и 1 из запаса хакерства самой Джессики. На кубике выпадает 3, и в сумме этого достаточно, чтобы войти в базу данных. Тайлер использует 2 пункта и получает на кубике 5, поэтому ему удаётся создать фальшивый трафик через школьную сеть и существенно замедлить соединения Джессики. Джессика делает ещё один бросок, тратя последний пункт хакерства. На кубике выпадает 2 — провал. Состязание завершается поражением Джессики. Ей придётся найти другой способ доказать, что оценки были подставлены.

Однако не всё так просто. Джессика спрашивает, может ли она потратить пункты внимания, чтобы понять, кто взломал её комп. Ведущий любит драму и соглашается. За трату 1 пункта ведущий рассказывает Джессике следующее: «Когда вы с Мин-Джи выходите из компьютерного класса и отправляетесь по домам, вы видите на стоянке возле школы машину Тайлера. Он разбирается в компьютерах и прекрасно знает, как работает школьная сеть. Если это он поменял твоему вторжению в базу, он должен быть сейчас в одном из компьютерных классов». Похоже, Тайлеру предстоит весьма непростой разговор.

ТОРА

Если в состязании у одного из участников шансов на победу больше, чем у другого, ведущий может назначить им разные сложности проверок. К примеру, в погоне персонаж в кроссовках будет иметь очевидное преимущество перед девушкой на каблуках. Если у персонажа есть подобное преимущество, сложность проверок для него будет ниже. И наоборот — если персонажу что-то мешает, сложность повышается.

Аманде пытается проследовать на машине за одним из членов Каппа. Он знает, что за братством кто-то следит, поэтому пытается отвязаться от преследования. Это полноценное сложное состязание в вождении. При этом у парня новенький Порш, а у Аманды — подержанный Понтиак Гранд.

Ведущий решает, что Порш — это неплохое преимущество в погоне и потому его водителя получает фору. Сложность проверок вождения в этом состязании для него равна 3, а для Аманды — 4. Несмотря на это, у неё неплохие шансы на победу, ведь её запас вождения 6, а у «золотого мальчика» — всего 2.

Учитывая, что состязания начались с действующей Аманды, первой ходит она.

Она тратит 1 пункт, снижая запас до 5. На кубике выпадает 4, соответственно результат проверки — 5. «Пока этот парень выезжает со стоянки, двигатель моего Понтиака тихо урчит на холостом ходу. Затем, я медленно трогаясь с места и держуясь на расстоянии двух машин от него, когда его Порш сворачивает на Университи Драйв».

Играя за одного из Капп, ведущий тратит 1 пункт и получает на кубике 2, чего едва хватает, чтобы пройти проверку. «Тебе удаётся сохранять дистанцию, пока на перекрёстке

Каппа не проезжает на жёлтый свет. Разрыв между вами увеличивается, но пока ты ещё не потеряла его из виду».

Аманде тратит 2 пункта и снова получает на кубике 4. «Я и не думаю суетиться и спокойно дожидаться жёлтого. Точно знаю, что на перекрёстке Гранд и Университи Драйв всегда затор, так что я догоню его там. А он пусть думает, что выиграл время».

Ведущий тратит последний пункт из запаса парня из братства и тоже получает на кубике 4. «Когда ты подержался к Гранд, его Порш нигде не видно, возможно, он свернул на квартал раньше».

Аманде тратит ещё 2 пункта, на кубике выпадает 2. «Окей, скорее всего, он решил, что оторвался от меня на том перекрёстке и двинул на Элли».

Ведущему больше нечего вкладывать в бросок, а на кубике выпадает 1. Это провал. «Да, всё как ты и сказала. Повернув на Элли-стрит, ты вновь садишься на хвост Поршу. Похоже, парень совсем расслабился и уже даже не пытается скрываться. Ты без особых проблем следуешь за ним до самого Норт-Энда, где он останавливается возле заброшенного кафе «Тести-фриз». Он глушит мотор, выходит из машины и, открыв двери своим клиентам, заходит внутрь».





КОНФЛИКТЫ

Прим. пер.: структура этого раздела была значительно изменена при переводе. В оригинальном варианте стычка и драка смешивались воедино, несмотря на то что они работают по разным правилам. Мы постарались избежать этой путаницы.

Большая часть конфликтов в «Школьных тайнах» — социальные. Они разрешаются острыми фразами и решимостью персонажей, а не твёрдостью их кулаков.

Обычно социальный конфликт можно разрешить с помощью простого состязания. При этом на сложность проверки влияет модификатор **статуса** противника сыщика: в точности как при проверках **скрытности** на сложность влияет модификатор **внимания**.

В социальных конфликтах вы можете тратить пункты **отношений** (если этот персонаж прямо или косвенно вовлечён в конфликт) и **крутости** (но только если используете **отношения** — см. правила на стр. 75). Либо же вы можете тратить пункты из запаса межличностных способностей.

В этом случае каждый потраченный пункт добавляет +2 к результату проверки.

В случае более серьёзных и драматичных социальных конфликтов используйте правила стычки.

СТЫЧКА

Стычка — это особый вид конфликта. Ставки в нём выше, чем в обычном состязании, а его последствия затрагивают персонажей, связанных с участниками.

Игроки должны понимать всю важность таких сцен и прибегать к ним, только если другого выхода нет. Если ведущий подталкивает персонажей к стычке, но игроки находят возможность разрешить ситуацию иными методами — это прекрасно.

С точки зрения механики, стычка — это состязание персонажей в дерзости. Первым действует тот, у кого рейтинг выше. Если рейтинги способностей равны, порядок определяется следующим образом: персонаж с самым высоким запасом — персонаж с большим количеством союзников на своей стороне — сыщик — сыщик, который дольше всех не был в центре внимания — сыщик, который раньше пришёл на встречу. Всё ещё не можете решить? Серьёзно? Бросьте чёртову монетку.

Каждый раунд сражения персонажи проходят проверку дерзости. В случае успеха они получают возможность нанести противнику урон. В отличие от других состязаний, при провале персонаж не выбывает из сцены. Это происходит, только если он исчерпал запас **крутости**.

СПОСОБНОСТИ И ОТНОШЕНИЯ

Стычка начинается с того, что сыщик использует одну из своих межличностных способностей против другого персонажа. Выбор способности определяет, каков будет характер конфликта и его развитие.



Элизабет пытается подпортить репутацию Кейтлин. Для этого она просит проверить дерзости, в которую вкладывает пункты слухов и сплетен. Кейтлин может ответить Элизабет той же способностью, или выбрать другой метод противодействия.

Перед началом стычки ведущему стоит убедиться, что все противники сыщиков наделены нужными параметрами: **крутостью**, **дерзостью** и межличностными способностями (см. главу «Создание персонажей ведущего» на стр. 97). Сложность «попадания» по противнику составляет 3, если он принадлежит к тому же социальному классу и кругу общения, что и сыщик. Если же класс выше, сложность увеличивается до 4.

В случае стычки с противником, который становится особым вызовом для персонажа, сложность проверки повышается на 1. К примеру, социальный конфликт с капитаном футбольной команды проходит со сложностью 4 для игроков его команды — но со сложностью 5 для любого другого ученика.

Сложность проверки **дерзости** во время стычки с кем-то, облечённым властью и авторитетом (учителя, директор школы, офицеры полиции), составляет как минимум 5 и может быть выше. Сыщику предстоит собрать немало улик (или накопать достаточно грязи), прежде чем он решит связаться с кем-то из взрослых.

Во время стычки участники могут тратить пункты из запаса **дерзости**, как и во время любого другого конфликта. Кроме того, они могут использовать пункты отношений, **крутости** (но только если игрок потратил хотя бы один пункт отношений) или уместной в данной ситуации межличностной способности.

Ведущий в свою очередь может тратить пункты **ненависти** для улучшения результатов проверок своих персонажей.

- Чтобы добавить пункты отношений к проверке, кратко опишите, как именно эти от-

ношения влияют на действия сыщика: «Своим скверным характером я точно пошёл в отца» или «Я заметила Брэда среди учеников, я точно не могу отступить у него на глазах». Ведущий может не разрешить трату пунктов, если сочтёт формулировку слишком натянутой. «Я ненавижу Кейтлин настолько же, насколько обожаю пирог миссис Хаффинс» — явно не лучший способ использовать пункты отношений с миссис Хаффинс.

- Кроме того, ведущий сам может задействовать отношения сыщиков в конфликте. Например, Кейтлин подрабатывает нянкой дочери миссис Хаффинс, поэтому против сыщиков ополчилась вся церковная община, которую та возглавляет. Так или иначе, всякий раз, когда игрок тратит пункт отношений, это сигнал для ведущего, что этот персонаж может стать случайной жертвой последствий конфликта, в который оказались вовлечены герои. Подробнее см. раздел «Использование отношений» на стр. 82.
- Помните о **сути** отношений с персонажами. Если вы действуете в соответствии с ней, то можете восстановить 1 или 2 пункта запаса этих отношений, либо 1 или 2 пункта **крутости**. Если же заявка противоречит **сути** или искажает её, вам придётся тратить по 2 пункта из запаса отношений, за каждые +1 к результату на кубике. (См. раздел «Отношения и крутость» на стр. 84).
- После того как вы потратили хотя бы один пункт отношений, вы можете вкладывать в проверку пункты **крутости**. Старайтесь не зайти в этом слишком далеко, иначе стычка для вас закончится раньше, чем вы планировали. Если вы потратили хотя бы один пункт **любовных отношений**, каждый потраченный пункт **крутости** добавляет +2 к результату проверки.

- Трата 1 пункта из запаса любой уместной в ситуации межличностной способности добавляет +2 к результату броска.

Несколько сыщиков могут объединить силы против одной цели в стычке или же сосредоточить усилия на других противниках — в этом случае для каждого из них начинается отдельная стычка. Разумеется, персонажи ведущего могут выбирать целью своей атаки любого сыщика на своё усмотрение.

По завершении каждого раунда конфликта, сыщик или персонаж ведущего может просто сбежать или уступить в споре. Это решение завершает сцену, но стоит персонажу **дб** пунктов **крутости**.

Всякий раз, когда сыщики терпят поражение в стычке, ведущий отмечает в каком месте это произошло. В дальнейшем эта территория становится для сыщиков более опасной и негостеприимной. Если в школьной столовой Джессика выставила себя душой во время ссоры с Аароном, то остальные ученики это запомнят, и именно в столовой Джессике ждут новые испытания.

Кроме того, если сыщик теряет большое количество пунктов **крутости** в каком-то месте, в следующий раз ему придётся заплатить дополнительными пунктами этой способности, чтобы просто набраться духа и снова зайти на эту территорию. Подробнее об этом читайте в разделе «Пороги» на стр. 105.

СОЦИАЛЬНЫЕ АТАКИ

До того как сделать бросок, игрок может заявить одну из специальных атак. Это лишь примеры возможных действий, и участники могут создавать новые варианты социальных взаимодействий.

Инсинуация

Сыщик использует информацию о жертве, чтобы посеять сомнения в умах её союзников. Разумеется, для этого союзники цели должны

присутствовать в сцене конфликта, а сыщик должен обладать нужными сведениями.

Урон от этой атаки на 1 меньше, чем от обычной, но она даёт сыщику преимущество в будущих конфликтах. В следующий раз, когда герой столкнётся с целью, он может добавить +3 к проверке **дерзости** за счёт того, что один из союзников целе переходит на сторону сыщиков (считайте, что на время стычки у вас с ним отношения **симпатии** с рейтингом 1).

Унижение

Эту атаку можно использовать только если конфликт происходит на территории жертвы и в присутствии свидетелей. В случае успеха сыщик добавляет +3 к проверке урона. Однако если атака оказалась неудачной, сыщик теряет 3 пункта **крутости**.

Разоблачение

Эффект, известный по сериалу «Скуби-Ду» как «Если бы не вмешались эти проклятые дети!...» Разоблачение возможно только в присутствии представителей власти: администрации школы, полиции или хотя бы родителей героев. Кроме того, сыщики должны обладать вещественными доказательствами, собранными во время расследования. Успешное разоблачение повышает урон на 3 и зачастую оборачивается серьёзными последствиями для жертвы: домашний арест, тюремное заключение, смещение с должности или потеря престижного статуса (например, кто-то может лишиться места президента класса). Если же попытка разоблачения провалилась, сыщик получает $db+2$ урона, а при следующей стычке с целью, на все проверки сыщиков налагается модификатор -2 .

Джессика и Элизабет пробираются на вечеринку братства Каппа. Они стараются не попадаться на глаза членам братства и потому тусуются только с кандидатами на вступление. Наконец, в комнате появляется Аманда в сопровождении профессора феминологии.

Теперь, когда у Джессики есть свидетель из штаба администрации колледжа, она может осуществить свой план.

Джессика опровергает на Чета гашу с пунктом и во всеуслышание объявляет о его связях с русской бандой. Она приводит достаточно фактов, поэтому это отличная заявка на разоблачение. Как правило, метание гаш с пунктом — это запугивание, однако у Джессики нет ни одного пункта этого навыка. Вместо этого игрок решает действовать иначе: «В наступившей тишине я стою спокойно рассказываю о том, что мы выяснили. Затем я спрашиваю, где сестра Лариссы». Такая заявка даёт возможность использовать пункты успокаивания в конфликте. Точно так же она могла бы сказать что-то вроде: «Моя мама — коп, так что тебе не выкрутиться», чтобы придать вес своим словам — в этом случае она могла бы добавить к проверке пункты отношений и крутости.

Джессика решает не вступать маму в этот раз. Она тратит 2 пункта дерзости и 1 пункт успокаивания, получая в сумме +4 к результату броска. Ведущий назначает сложность проверки 6: Чёт на своей территории, и вдобавок его статусе гораздо выше, чем у Джессики. В конце концов, он президент студенческого братства, а она лишь обнаглевшая старшеклассница.

Если на кубике Джессики выпадет 1, она проигрывает и потеряет $db+2$ пункта крутости. Скорее всего, ей придётся быстро бежать с вечеринки, пока кто-нибудь не возвал копов. Если же на кубике выпадет 2 и более, Чёт потеряет 3 дополнительных пункта крутости — и уже ему придётся думать, что делать с копами, которых вызовет профессор феминологии. Однако даже после этого у Чета останется достаточно пунктов крутости, поэтому у него есть шанс оправдаться. Но и у Джессики есть пара козырей в рукаве — ведь она ещё не использовала пункты отношений.

ДРУЖЕСКАЯ ССОРА

Как и в случае с другими видами состязаний, стычка может проходить между сыщиками. Старшая школа — опасное место, а союзники и соперники быстро меняются местами. Нельзя исключать, что кто-то из ваших друзей окажется по другую сторону баррикад.

Порой такие сцены получаются невероятно драматичными, а вам выдаётся шанс взглянуть на ситуацию под иным углом. Если вам по душе конфликты интересов между персонажами игроков, непременно взгляните на вариацию «Академию Кингсфилд» (см. стр. 168).

Стычки между сыщиками проходят точно так же, как и обычные. Другие персонажи игроков могут принимать сторону любого из участников конфликта. Если в стычку вовлечен персонаж ведущего, который связан отношениями с каждой из сторон конфликта, он встанет на сторону того, чей рейтинг отношений с ним выше. В случае равных рейтингов персонаж не может сделать выбор и отказывается вмешиваться вовсе.

Конфликты такого рода, как правило, влекут за собой значительные последствия для игры. Сыщики, скорее всего, будут тратить пункты **крутости**, межличностных способностей и отношений — а значит будут вытягивать в свою ссору и других персонажей. Кроме того, модификатор урона **крутости** для каждой успешной атаки равен +1, а это значит,

что игроки снова будут тратить пункты отношений, чтобы избежать урона.

Когда конфликт закончится, дайте сыщикам возможность восстановить запасы. Или наоборот — не делайте этого и заставьте их до самого конца расследования действовать с минимальным запасом **крутости**. Это отлично подчеркнёт то, что герои прошли через настоящее эмоциональное испытание.

Физические столкновения между сыщиками должны быть редкостью. Да, подростки — эмоциональны, горячи и безрассудны; между ними

НЕПРИЯТНЫЕ ВОСПОМИНАНИЯ

Травля, запугивание и издевательства — многие знакомы с этими вещами не понаслышке и сами не раз сталкивались с мрачной стороной школьной жизни. Во время стычки вы невольно возвращаетесь в школьные годы и неизбежно вспоминаете собственные ссоры со сверстниками. И хотя такие сцены — важная часть жанра подросткового детектива, не все игроки снова хотят проходить через этот ад.

Вот несколько советов ведущему, которые помогут сгладить эти моменты и сделать их не такими болезненными:

□ Описывайте худшие моменты конфликта от третьего лица.

Если дело доходит до прямых жестоких оскорблений, не разыгрывайте их, а описывайте со стороны. Вместо того, чтобы кричать в лицо игроку «Ты ничтожество!», опишите, как это делает персонаж: «Черлидерша наклоняет лицо к Джессике и, срываясь на крик, выплёвывает: «Ты ничтожество!»»

□ Разбавьте атмосферу толикой юмора. Не стоит воспринимать всё предельно серьёзно. Например, на фразу ведущего игрок Джессики мог ответить: «Старина Фрейд многое бы рассказал о самооценке этой девушки».

□ Следите за настроением игроков. Если дела приобретают скверный оборот, и за игровым столом повисла тягостная атмосфера, прямо спросите, что игроки думают насчёт происходящего. Сделайте перерыв, если необходимо, или разыграйте сцену с другими участниками истории.

случаются потасовки, но жестокая драка с намерением серьёзно навредить противнику может погубить игру вовсе. Поэтому прежде чем дать волю кулакам, подумайте над альтернативой: вместо того, чтобы вредить сыщику напрямую, вы можете разбить его машину, сломать шкафчик, раскрыть позорный секрет, украсть теле-

фон или просто испортить домашнюю работу. Более подробные примеры подобных действий вы найдёте в разделе о травле на стр. 137.

Помните, что социальные конфликты между сыщиками занимают немало времени, в течение которого в центре повествования оказываются герои, затеявшие ссору. Это значит, что ведуще-

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: САБОТАЖ

Практически в каждой игре у сыщиков есть возможность совершить что-то действующее на нервы персонажам ведущего: подделать сообщение от безответной любви в социальной сети, подкинуть травку в шкафчик или назначить свидание сестре персонажа.

При желании игрок может создать своего рода спусковой крючок для нанесения урона **крутости** противника. Для этого ему нужно потратить пункты подходящей способности. Такие пункты называются *пунктами саботажа*. В примерах выше это могут быть пункты из запасов **хакерства** (чтобы подделать адрес электронной почты), **флирта** (чтобы понравиться сестре персонажа), **воровства** или **механики** (чтобы взломать шкафчик). Как правило, игроки быстро обретают творческий подход к использованию этой возможности в играх.

Если действие, необходимое для саботажа, требует проверки, сыщик сначала должен её успешно пройти, и уже после этого вкладывает пункты в запас саботажа.

Затем игрок записывает цель и отмечает количество потраченных пунктов. Во время следующего социального конфликта — даже если это простое социальное состязание — жертва моментально теряет количество пунктов **крутости**, равное запасу пунктов саботажа. На усмотрение ведущего пункты межличностных способностей, вложенные в запас саботажа могут удваиваться — если план сыщика оказался действительно хорош.

Ещё раз — две вещи, необходимые для саботажа:

- Персонаж должен совершить некое действие, которое сулит неприятности для жертвы.
- Игрок должен потратить пункты саботажа для нанесения «отложенного по времени» урона.
- Это правило является необязательным, не только потому что добавляет новые записи к заметкам игроков (которых и так немало), но и потому что замедляет темп расследования. Во многих группах игроки слишком увлекаются представившейся возможностью и тратят уйму времени и пунктов, расставляя ловушки для недругов. Однако некоторые игроки находят это крайне забавным и интересным.

Иногда ведущий даже позволяет использовать саботаж прямо во время стычки. В этом случае игрок ретроспективно описывает западню, которую подготовил для оппонента: «Погоди, погоди, прошлым вечером я подложил травку в его шкафчик!» Если подобное ретроактивное действие требует проверки, сыщик должен её пройти, прежде чем тратить пункты саботажа.

му нужно уделить столько же внимания сыщикам, которые остались вне её. Возможно, именно они отыщут самые важные и яркие улики, необходимые для расследования.

Бывает так, что один игрок хочет межличностных конфликтов, в то время, как остальные стремятся сосредоточиться на расследовании. В этом случае, разумнее будет дать персонажу игрока изобретательного зачатого врага, который сможет удовлетворить его страсть к социальной драме.

УРОН

Успешная атака в стычке наносит **4б** пунктов урона **крутости** противника. В зависимости от условий, в которых проходит конфликт, ведущий может назначать модификаторы урона. Если стычка разворачивается на территории другого социального класса, в месте, где вы недавно испытали унижение, или просто на небезопасной для вас территории, вы получаете +1 пункт урона за каждое упомянутое осложнение.

То же самое происходит, если вы получаете урон от кого-то, с кем вас связывает **симпатия**. Модификатор увеличивается до +2, если вас связывает **любовь**.

КРИТИЧЕСКИЙ УРОН

Если во время стычки на кубике выпало 6, а результат проверки с учётом вложенных пунктов превысил сложность на 5 и выше, вы наносите противнику **критический урон**. В этом случае вы бросаете два кубика для проверки урона и складываете выпавшие значения.

На вечеринке братства один из его членов пытается убедить Аманду, что ей тут не место. Аманда же хочет, чтобы он побыстрее заткнулся и убрался с её дороги.

Учитывая, что он состоит в престижном братстве (практически, уровень школьной знаменитости), сложность проверки для Аманды

равна 5. Она тратит 2 пункта дерзости и 1 пункт запугивания, сопровождая бросок кубиков следующей заявкой: «Я грубо вторгаюсь в его личное пространство и ледяным тоном приказываю ему провалиться — будто всю жизнь только и делала, что тишила малолетних преступников».

На кубике выпадает 6, то с учётом суммарного модификатора +4 даёт результат 10. Это равно на 5 больше, чем сложность проверки.

Аманда наносит критический урон и потому бросает два кубика. На одном выпадает 4, на другом 5, а знатит парни из Каппа теряют 9 пунктов крутости. Учитывая, что он был лишь второстепенным персонажем, стычка закончилась раньше, чем он понял, что происходит.

Это правило распространяется как на сыщиков, так и на всех поименованных персонажей ведущего.

ПОГЛОЩЕНИЕ УРОНА

Когда вы получаете урон в социальном конфликте, то можете пожертвовать пунктами **отношений** вместо **крутости**. Для этого вы должны описать, как этот персонаж вовлечён в конфликт или как его последствия скажутся на вашей связи. Фактически, вы используете его как живой щит, и всякий раз, когда вы поступаете подобным образом, вы даёте ведущему сигнал добавить в игру чуть больше драмы. Ваши действия легко могут подпортить ваши отношения с выбранным персонажем или даже втянуть его в неприятности.

Возможно, вы вовлекаете персонажа в конфликт лишь косвенно: например, можете угрожать сопернику в стиле

Присцилла — моя подруга, свяжись со мной и у тебя будет с ней проблемки.

Либо же вы в буквальном смысле предаёте свои отношения:

Присцилла, конечно, клёвая и всё такое, но если честно, я тусую с ней из жалости — семья у неё неблагополучная.

Всякий раз, когда вы делаете нечто подобное, вы можете снизить запас отношений на 1 за каждый поглощенный пункт урона. Если вы вовлекаете в конфликт кого-то, кто вас **любит**, то каждый пункт **отношений** с этим персонажем, вы обмениваете на 2 пункта урона.

ПОСЛЕДСТВИЯ УРОНА

Потеря пунктов **крутости** может обернуться для персонажа тяжёлыми эмоциональными последствиям.

- **Крутость от 5 до 0:** трата пунктов межличностных способностей добавляет только +1 к результату броска кубика.
- **Крутость от 0 до -5:** вы не можете тратить пункты исследовательских или межличностных способностей. Кроме того, вы должны



пройти проверку **крутости** с риском потери 4 пунктов, чтобы продолжить конфликт. Вы можете вкладывать пункты **крутости** в проверку, ещё сильнее снижая запас.

- **Безымянные персонажи второго плана** («статисты») на этом этапе выходят из конфликта.
- **Крутость от -6 до -10**: трата любых пунктов отношений обходится в два раза дороже. И вы вновь должны пройти проверку **крутости** с риском потери 4 пунктов, чтобы продолжить конфликт.
- **Крутость -11 и ниже**: на любой выпад в его сторону персонаж реагирует как ребёнок: рыдает, кричит, закатывает истерику и т. д. Если к этому моменту вы ещё не проиграли стычку, это случается сейчас.

После того как вы получили урон, вы можете моментально восстановить «отрицательные» пункты **крутости**, вложив их в запас **отношений** с кем-то, кто вас **ненавидит**. Это может быть ваш противник в конфликте, другой личный враг, которого вы вините в своей неудаче, либо же новый враг, о существовании которого вы только сейчас узнали. Это позволит вам моментально восстановить пункты **крутости**, но в то же время вручает в руки ведущего целый арсенал оружия, который он сможет использовать против вас позднее.

Если вас не прельщают подобные перспективы, подождите, пока кто-нибудь поможет вам восстановить пункты.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПУНКТОВ КРУТОСТИ

Если в стычке вы одержали верх над кем-то, кто вас **ненавидит**, то моментально восстанавливаете 3 пункта **крутости**. Ведущий также может позволить восстановить это же количество пунктов за другие важные победы над недругами — даже если вы сделали это, не прибегая к социальным конфликтам.

Персонажи, которые **любят** сыщика (если они не злятся на него прямо сейчас), могут потратить 1 пункт межличностной способности, чтобы восстановить 3 пункта **крутости**. Персонажи, **симпатизирующие** сыщику — или его товарищи-сыщики — за трату 1 пункта межличностной способности дают ему возможность восстановить 2 пункта **крутости**. Тратить пункты способностей для восстановления собственной **крутости** нельзя.

Если никто не тратит пунктов, чтобы помочь сыщику, он восстанавливает по 1 пункту **крутости** в день.

Кроме того, персонаж может восстанавливать **крутость** за счёт своих отношений (см. стр. 84) или следуя своему мотиву (см. стр. 33). В начале каждой игровой встречи **крутость** полностью восстанавливается.

1452 Julius Case

W. on Rockett, Mike
left on Canary, keep
siding until reach
gas station. 3ft
Right, yellow
house

СТЫЧКА: СВОДКА ПРАВИЛ

Стычка — это напряжённый конфликт с высокими ставками, в котором персонажи соревнуются в дерзости. Стычка начинается с того, что сыщик использует одну из своих межличностных способностей против другого персонажа. Выбор способности определяет характер конфликта и его развитие.

Первым действует персонаж, который начал конфликт. Если это не ясно из ситуации, первым действует тот, у кого рейтинг **дерзости** выше.

Каждый участник в свой ход совершает проверку **дерзости** против сложности, которую назначает ведущий.

СЛОЖНОСТЬ

Сложность проверки **дерзости** зависит от круга общения и социального класса противника.

- ☐ Если они одинаковы, или противник ниже статусом, сложность равна 3.
- ☐ Если выше, то 4
- ☐ Если это особое испытание для сыщика (противник обладает авторитетом и высоким положением в обществе), сложность возрастает ещё на 1.

ТРАТА ПУНКТОВ

Участники стычки могут тратить пункты:

- ☐ **дерзости**;
- ☐ **отношений** — **симпатии** или **любви**;
- ☐ **крутости** — но только после траты пунктов **отношений**; трата пунктов **любви** удваивает вложенные в проверку пункты **крутости**;
- ☐ подходящей межличностной способности — каждый вложенный пункт добавляет +2 к проверке.

Ведущий может использовать пункты **ненависти**, если персонаж, с которым сыщик связан этим типом отношений, прямо или косвенно участвует в стычке.

Если при использовании отношений, вы действовали в соответствии с их сутью, то можете восстановить 1 или 2 пункта **крутости** или **отношений** с этим персонажем.

ПОМОЩЬ ЛИДЕРУ

Один из персонажей становится лидером в стычке; остальные либо помогают ему (используя правило «помощь лидеру» со стр. 45), либо выбирают себе других противников — в этом случае считается, что каждый участвует в своей стычке.

ОТСТУПИТЬ

В конце каждого раунда сыщик или значимый персонаж ведущего может отступить или сбежать, потеряв при этом 46 пунктов **крутости**. Стычка на этом заканчивается.

СОЦИАЛЬНЫЕ АТАКИ

До начала конфликта игрок может объявить, что использует одну из социальных атак:

Инсинуация: сыщик использует информацию о цели, чтобы подорвать авторитет противника и посеять сомнения в умах его союзников. Для этого они должны присутствовать в сцене.

- **Успех:** -1 к урону сейчас, но $+3$ ко всем проверкам против цели в следующем социальном конфликте.

Унижение: конфликт должен проходить на территории жертвы в присутствии свидетелей.

- **Успех:** $+3$ к урону, наносимому цели.
- **Провал:** сыщик немедленно получает 3 пункта урона.

Разоблачение: конфликт должен проходить в присутствии представителя власти (полиции, школьных учителей, родителей), а сыщик обязан использовать улики, собранные в ходе расследования.

- **Успех:** $+3$ к нанесённому урону и серьёзные последствия для жертвы.
- **Провал:** сыщик получает $d6+2$ урона и -2 к любым проверкам против цели в следующем социальном конфликте.

УРОН

Успешная проверка **дерзости** во время стычки наносит $d6$ урона **крутости** противника. Возможные модификаторы:

- **$+1$ к урону:** персонаж не на своей территории и не в привычной обстановке в школе; персонаж недавно проиграл социальный конфликт в этом же месте; урон нанёс персонаж, с которым сыщика связывает **симпатия**.
- **$+2$ к урону:** урон нанёс персонаж, с которым сыщика связывает **любовь**.

КРИТИЧЕСКИЙ УРОН

Если во время проверки **дерзости** на кубике выпало 6 и суммарный результат проверки (с учётом вложенных пунктов) больше сложности на 5 или выше, персонаж наносит **критический урон**. В этом случае он бросает два кубика для проверки урона и складывает результаты. Модификаторы урона применяются к каждому кубiku в отдельности.

Это правило распространяется как на сыщиков, так и на персонажей ведущего.

ПОГЛОЩЕНИЕ УРОНА

Вы можете поглотить часть урона, полученного в стычке, используя пункты отношений с другими персонажами. Для этого вы должны через диалог или описание вовлечь их в конфликт и рассказать, что именно испортило ваши отношения: предательство, беспочвенные обвинения и т. д.

- **Симпатия:** -1 пункт **отношений** за 1 пункт **крутости**.
- **Любовь:** -1 пункт **отношений** за 2 пункта **крутости** (округляется в большую сторону).

Когда вы используете отношения для поглощения урона, вы не просто снижаете их рейтинг. Сыщик столкнётся с последствиями своих поступков в одной из следующих сцен.

ПОРАЖЕНИЕ

Статисты и безымянные персонажи ведущего выходят из стычки, когда их запас **крутости** снижается до 0. Сыщики и значимые персонажи терпят поражения, когда:

- ☐ они решают отступить;
- ☐ запас **крутости** падает ниже 0 и они проваливают проверку **крутости**, чтобы продолжить бой;
- ☐ запас **крутости** падает до -11 и ниже.

МЕСТА В ГОРОДЕ

Ведущий должен отражать в своих записях места в городе, в которых кто-то из сыщиков теряет большое количество пунктов **крутости**. В будущем эта территория может стать для сыщиков весьма негостеприимной, а её **порог** может возрасти.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПУНКТОВ

Персонаж, победивший в стычке:

- ☐ восстанавливает все пункты межличностных способностей, которые потратил во время конфликта;
- ☐ восстанавливает дополнительные 3 пункта **крутости**, если одержал победу над кем-то, кто его **ненавидит**.

Независимо от исхода конфликта, сыщики могут восстановить от 1 до 3 пунктов **отношений** на усмотрение ведущего.



ПОДРОБНЫЙ ПРИМЕР СОЦИАЛЬНОГО КОНФЛИКТА

Джессика, Тайлер и Элизабет пробрались на вечеринку Кейтлин — первой леди и первой стервы Зелёных акров. Сыщики подозревают, что Кейтлин продаёт экстази другим подросткам и надеются, что смогут поймать девушку с поличными. Так и случается — однако теперь им надо доказать всю низость её поступка, иначе она выставит их идиотами перед гостями, а весь оставшийся год в школе превратится для них в сущий ад. Сыщики могли бы сбежать, потеряв несколько пунктов **крутости**, но вместо этого они идут на стычку.

Ведущий решает, что обе стороны действуют одновременно, поэтому очередность ходов определяют рейтинги **дерзости** участников. У Кейтлин и Элизабет по 9 пунктов — ничья, поэтому первым действует персонаж с большим запасом. Кейтлин успела потратить часть пунктов ранее, и у неё осталось только 7. У Элизабет — 8, и поэтому она действует первой.

Джессика берёт ситуацию в свои руки и пытается **поговорить по-взрослому** с друзьями Кейтлин — указать на то, чем она занимается и убедить отвернуться от неё. Тайлер встаёт на её сторону и помогает ей.

Элизабет тем временем пытается вытащить Гэбриэла из этого конфликта. Сыщики не знают, как он поведёт себя и чью сторону примет: с одной стороны, он парень Кейтлин, но с другой, Элизабет — его сестра. Она решает использовать **переговоры**, чтобы убедить его не вмешиваться: если он влипнет в историю с наркотиками, это точно скажется на его спортивных перспективах.

Выбор сделан, пора бросать кубики.

КЕЙТЛИН ПРАЙС

Роль: первая леди Зелёных акров (она же — первая стерва).

Проблема: пытается производить впечатление состоятельности и благополучия, хотя родители испытывают финансовые трудности.

Способности: атлетика 6, крутость 9, слухи и сплетни 3, дерзость 9.

Заметки: чтобы быть первой леди Зелёных акров ведёт себя, как первая стерва. Встречается с Гэбриэлом Сорано дольше, чем с любым другим парнем. Семейные проблемы: с недавних пор её отец — безработный. У него диагностировали болезнь Паркинсона, но семья Кейтлин об этом не распространяется.

Отношения: Элизабет — ненависть 3. Джессика — ненависть 3.

ГЭБРИЭЛ СОРАНО

Роль: квотербек школьной команды, встречается с Кейтлин Прайс.

Проблемы: в школе отстаёт по всем предметам, кроме физкультуры.

Способности: запугивание 3, выступление 3, слухи и сплетни 2, проницательность 1, крутость 8, дерзость 3.

Заметки: ученик выпускного класса школы Трумана. Гэбриэл — квотербэк школьной команды, и весьма хорош в этой роли. Популярен сам и встречается с самой популярной девушкой школы — Кейтлин. Наслаждается жизнью и своим положением в школе, однако мало времени уделяет учёбе. Гэбриэл любит свою сестру, хотя и считает её избалованным ребёнком. Он заметил, что в последнее время его

Рейтинги способностей для сыщиков приведены на страницах 34–37.



подруга Кейтлин ведёт себя странно, но значения этому не придаёт — у каждого есть право на пару диких выходов, если до выпуска осталось всего несколько месяцев.

Отношения: Элизабет — любовь 3.

ДЖЕССИКА: Раз уж мы находимся на территории Кейтлин, нужно попробовать унижить её. Я разумеется, говорю про социальную атаку.

ВЕДУЩИЙ: Кейтлин ненавидит Элизабет, поэтому у меня есть 3 пункта отношений, чтобы использовать их в конфликте. Кроме того, вы в доме Кейтлин — местечко не высшего уровня. Помните, что прийти сюда стоило себе 1 пункта крутости.

ЭЛИЗАБЕТ: Если получится унижить её, она получит дополнительные +3 пункта урона. Стоит того, чтобы попытаться. А если не получится, нас ждут неприятности. Джессика, готова к этому?

ДЖЕССИКА: Вполне. Она слишком долго действовала на нервы. Разберёмся с ней здесь и сейчас.

Я читаю Кейтлин целую лекцию о том, какое действие экстази оказывает на мозг. Во всех подробностях расписываю негативные эффекты: тревогу, замешательство, панические атаки — и это мёрзкое чувство, будто у тебя вместо мозга кусок ваты.

ТАЙЛЕР: А я тем временем наблюдаю, как подружки Кейтлин реагируют на её речь. Заметив, что одна из них выглядит напуганной, я беру её за руку и указываю на то, что все сидят молча у неё уже налицо прямо сейчас.

ВЕДУЩИЙ: Отлично, сбросайте кубики. Помните, что выступали против Кейтлин: её класс выше, да к тому же она школьная знаменитость. Сложность проверки равна 5.

ДЖЕССИКА: Я хочу обратиться к своим отношениям с мамой. Она врач, так что я сама не раз слушала лекции о вреде наркотиков и сей-

час могу описать последствия до мельчайших деталей. Так что я трачу 1 пункт из запаса разговора по-взрослому, и 1 — из отношений с Моникой Парк.

ВЕДУЩИЙ: Учитывай, что ты потеряла один пункт крутости, когда пришла к дому Кейтлин. Осталось всего 4, поэтому твоя межличностной способности даст тебе только 1 пункт к результату броска.

ДЖЕССИКА: Хорошо, тогда я трачу 1 пункт дерзости вдобавок.

ТАЙЛЕР: Я вкладываю в проверку 1 пункт дерзости и добавляю к этому 1 пункт разговоров по-взрослому, раз уж мы выбрали такую тактику.

ВЕДУЩИЙ: Джессика, ты добавляешь +3 к результату броска кубика: по 1 пункту за отношения, разговор по-взрослому и дерзость. Тайлер, твой запас крутости всё ещё выше 5, так что 1 пункт межличностной способности добавляет 2 пункта к броску. Использованный тобой пункт дерзости уходит на то, чтобы ты мог принять участие в конфликте. Суммарный модификатор броска кубика составляет +5. Кидайте.

Джессика сбрасывает кубик и получает на нём 1. Без помощи Тайлера она бы провалила проверку. Учитывая, что это была социальная атака, Джессика моментально потеряла бы 3 пункта крутости.

ВЕДУЩИЙ: 1 на кубике, плюс 5 пунктов, итого — 6. Это выше сложности, так что нанеси урон. Подругам Кейтлин явно не по себе от твоих красочных описаний. Девушка, которую пригласил Тайлер в середине твоей лекции... Шелби — так её зовут — начинает плакать и жаловаться на то, как плохо себя чувствует.

Джессика сбрасывает кубик для проверки урона. Выпадает 2, но она добавляет +3 пункта за удачную социальную атаку. Ведущий выче-

кивает 5 пунктов крутости из запаса Кейтлин, теперь он равен всего 4.

ВЕДУЩИЙ: Похоже, реакция Шелби застала Кейтлин врасплох. Какое-то время она выглядит потрясенной, но потом делает глубокий вдох и на ее лице появляется презрительная усмешка. Она решительно шагает к Джессике и останавливается всего в нескольких дюймах от неё. На Кейтлин роскошное платье с блёстками, которое резко контрастирует с потёртыми джинсами и изуродованной футболкой Джессики. «Оу, маленькая Джессика пришла на вечеринку к ребятам постарше и уже хочет доказать, что она лучше других? Как мило. Ты же просто маленькая лгавая, как твоя мамаша, скажешь, нет? Ты здесь никто. И ты

знаешь об этом — потому-то и пытаешься испортить нам всё веселье». Я вкладываю в проговорку по пунктам запугивания, дерзости и ненависти к тебе.

Тем временем, Тэбриэл, парень Кейтлин, поворачивается к Элизабет — похоже, он не на шутку разозлился: «Лиз, слушай, забирай отсюда свою придурочиную подружку и уходи. Вам тут не место».

ЭЛИЗАБЕТ: Как только Тэбриэл шагает к Кейтлин, я презрежаю ему дорогу. Ещё не хватало, чтобы он встал на её сторону. «Тэбриэл, представь, что будет с мамой, когда она узнает, кем вы здесь занимаетесь! Что будет с тобой! Ты выступишь из команды, понимаешь? Я-то знаю, что для тебя значит футбол.



И подумай о стипендии в Йелле: о ней тоже можно забыть, если ты окажешься связан с наркотиками. Пойми ты: Кейтлин втянула тебя в свои грязные дела и рискует всем, что тебе дорого! Я трачу 1 пункт отношений с Тэбриэлом и 1 пункт крутости. А поскольку Тэбриэл меня любит, каждый пункт крутости считается за два.

ДЖЕССИКА: Отлично!

ВЕДУЩИЙ: Хорошо, знает Тэбриэл о том, что Элизабет, а Кейтлин осталась один на один с Джессикой. Для неё эта стычка много значит: на кону не только её отношения, но и будущее. Поэтому она хочет уничтожить всякое доверие к Джессике и смешать её с грязью. Я вкладываю по одному пункту из запасов дерзости и запугивания и добавляю к ним 2 пункта ненависти.

ТАЙМЕР: Не забывай — в прошлом раунде Джессика неплохо понизила её запас крутости, поэтому запугивание добавляет только +1 к броску.

ВЕДУЩИЙ: Всё верно. И потому Кейтлин лучше не проваливать этот бросок.

На кубике выпадает 4.

ВЕДУЩИЙ: +4 к броску, итого 8. Джессика, ты буквально физически ощущаешь презрение, с которым на тебя смотрят все друзья Кейтлин.

ДЖЕССИКА: Я сохраняю хорошую мину при плохой игре, но чувствую себя ужасно. Эти люди способны превратить остаток моей учёбы в школу в настоящий ад.

Ведущий снова бросает кубик для проверки урона. Выпадает 2.

ВЕДУЩИЙ: На кубике 2, ещё 1 за то, что ты не на своей территории, и ещё 1 за то, что для Кейтлин — место явно не твоего уровня. В сумме урон равен 4.

ДЖЕССИКА: Так, давай посмотрим: рейтинг крутости у меня равен 6, но я потратила 1, чтобы прийти на эту адистскую вечеринку. Значит у меня осталось всего 1 пункт! Ну, пока я хотя бы могу тратить пункты возможностей.

ЭЛИЗАБЕТ: Теперь давай разберёмся с Тэбриэлом. Я продолжаю давить на то, что вся эта затея с Кейтлин и наркотиками ставит крест на его планах. Трачу ещё 1 пункт отношений с ним, 1 пункт переговоров и 1 пункт крутости. В сумме +4 к броску — за счёт того, что пункт крутости удваивается.

ВЕДУЩИЙ: Ути, Тэбриэл весьма популярен, да к тому же сейчас он среди друзей. Сложность проверки равна 5.

Элизабет бросает кубик и получает 1.

ВЕДУЩИЙ: Едва уложилась, но этого достаточно. Тэбриэлу не удастся так просто заманить эту тёлку и, похоже, разговор с сестрой у него будет серьёзным и долгим. А значит, пока что ему совсем не до разборки Кейтлин и Джессики.

Итак, один раунд стычки закончился: и Кейтлин и у Джессики запасы крутости ниже 5 — положение шаткое. Джессика, напоминаю: ты можешь отступить. Конечно, потеряешь при этом 2 пункта крутости, но зато без модификаторов. К тому же конфликт на этом закончится, а значит, отрицательный запас на тебя никак не повлияет.

ДЖЕССИКА: И не подумай — слишком много от этого зависит. К тому же Элизабет отвлекла Тэбриэла, а Таймер сможет мне помочь.

ТАЙМЕР: Верно, и у меня есть план на этот раунд. Я хочу потратить 2 пункта выступления, для поддержки Джессики. Пока я достаточно крут, чтобы каждый из этих пунктов считался за 2.

ВЕДУЩИЙ: Выступление? И что именно ты делаешь?

ТАЙЛЕР: Ну, это же вечеринка, верно? Тут точно есть полный набор для караоке. Я неплохо разбираюсь в технике, так что быстро понимаю, что искать. А потом я просто ставлю песню Райсе от Рип-Д.М.С. Мне кажется, гости с таким уж увлеклись этими унылыми спорами и эта старая-добрая песня о вреде наркотиков поможет их развеселить.

ВЕДУЩИЙ: Хорошо, это вполне подходит. Ты добавляешь 3 пункта к броску Джессики.

ДЖЕССИКА: Отлично! Теперь, когда гости отвлеклись от нашего конфликта, я беру себя в руки и перехожу в наступление. На этот раз я использую то, что успела узнать о других студентах. «Ты просто жалкая эгоистка! Ты разрушила собственную жизнь, но этого мало — ты тянешь за собой всех, кто тебя окружает. Тэбриэл потеряет стипендию, Шелби выгонят из дома, стоит её родителям узнать о наркотиках, а Лили может распрощаться с надеждой попасть в Йель. И дело не в каких-то дурацких правилах — я беспокоюсь о них. В отличие от тебя, они не заслужили такого будущего!» Я трачу по одному пункту запугивания и проницательности.

ВЕДУЩИЙ: Проницательность? Как она тебе тут поможет?

ДЖЕССИКА: Знаешь такую штуку как «холодное чтение»? Пока я говорю всё это, я наблюдаю за её реакцией и пытаюсь понять — есть ли ей дело до будущего её друзей.

ВЕДУЩИЙ: Хорошо, это подойдёт. За каждый пункт межличностных способностей получаешь +1 к броску, ещё +3 — от выступления Тайлера. Всего +5.

Джессика кидает кубик, и на нём выпадает 5.

ВЕДУЩИЙ: Чуть-чуть не хватило до критического урона. Но даже так совсем неплохо. 4 пункта урона ты ей уже точно нанесла.

На Кейтлин просто было смотро. Будешь кидать кубик для определения урона?

ДЖЕССИКА: Конечно! (бросает кубик) 4, плюс 3 пункта за социальную атаку — 7 пунктов урона.

ВЕДУЩИЙ: Запас крутости Кейтлин равен -4, поэтому она должна пройти проверку, чтобы продолжить конфликт. Сложность равна 4, она вкладывает ещё 1 пункт, снижая запас крутости до -5. (На кубике выпадает 2). Ииии она выживает. Вокруг Кейтлин собираются люди, кто-то спрашивает о наркотиках, кто-то начинает свинять её. Кейтлин пытается оправдываться, но получается у неё неважно.

ЭЛИЗАБЕТ: Теперь я чувствую себя неловко из-за того, что так сильно давила на брата. Я пытаюсь убедить его уйти прямо сейчас, пока ситуация не вышла из-под контроля.

ВЕДУЩИЙ: Он выглядит ужасно расстроенным и, похоже, намерен остаться и помочь Кейтлин. Позже, когда Тэбриэл всё обдумает, он поймёт, что ты хотела как лучше. Можешь восстановить 1 пункт отношений с братом. Джессика, ты тоже можешь восстановить потраченные пункты отношений с матерью. Все вы восстанавливаете потраченные пункты возможных способностей. Кроме того, Джессика восстанавливает 3 дополнительных пункта крутости, поскольку Кейтлин тебя ненавидела.



ЧТО НАСЧЁТ НАСТОЯЩЕЙ ДРАКИ?

Если два персонажа затеяли потасовку, это считается состязанием в **драке**. Как правило, сложность проверки для попадания по противнику равна 3. Если рейтинг **атлетики** противника 8 или выше, сложность повышается до 4.

В «Школьных тайнах» драка всегда означает конфликт с высокими ставками. К тому же нужно обладать немалым запасом **крутости**, чтобы врезать кому-нибудь по лицу (см. ниже). Самый распространённый вид драки — это обычная подростковая потасовка, урон в которой минимальный, а главная цель участников — заставить противника отступить или сбежать. В худшем случае такая драка закончится парой синяков, ссадин и порванной одеждой. Ведущий при этом следит за тем, насколько сильно пострадали его персонажи, а игроки следят за здоровьем сыщиков.

У каждого персонажа (и у сыщиков, и у персонажей ведущего) есть четыре возможных состояния **здоровья**:

- в порядке,
- избит (ссадины, синяки и ушибы, но серьёзного вреда здоровью нет),
- ранен,
- мёртв.

Чтобы перевести персонажа на одну ступень ниже (например, из состояния «в порядке» в «избит»), нужно победить в состязании **драки**. Иными словами, участник, проваливший проверку **драки**, теряет один уровень **здоровья**.

В конце каждого раунда состязания персонаж может сбежать, потеряв при этом $d6+2$ пункта **крутости**. Обычно сцена на этом заканчивается, однако при желании сыщик может начать состязание в **атлетике**, чтобы догнать противника и продолжить драку.

Если сыщики затеяли потасовку друг с другом, считайте, что это обычная драка и проходит она по обычным правилам. Остановите потасов-

ку, когда оба участника оказались «побиты». Победителем считается тот, у кого осталось больше пунктов **крутости** в запасе.

А ДУХУ ХВАТИТ?

Чтобы напасть на другого персонажа, сыщику сначала нужно пройти проверку **крутости** с риском потери 3 пунктов. Если персонаж ранил кого-то в драке, ему придётся пройти проверку с риском потери 5 пунктов. Убийство означает ещё одну проверку **крутости** с риском потери 10 пунктов. Сыщик не может убить другого персонажа голыми руками, если только у него нет подходящей уникальной способности вроде **Джит Кун До** или чего-то вроде этого.

Проверки **крутости** во время драки (включая проверку для её начала) проходятся со сложностью 5.

ОРУЖИЕ

Если у сыщика есть оружие (шокер, нож, пистолет), герой может использовать **запугивание** или **выступление**, чтобы добиться от персонажа желаемого (чаще всего — заставить того убраться подальше), либо же может пустить оружие в ход. Для этого ему придётся пройти проверку **крутости** с риском потери 5 пунктов и потратить пункты из запаса подходящей способности. Как правило, это либо уникальная способность сыщика, либо же **отношения** с кем-то, кто мог научить его пользоваться оружием.

В случае успеха персонаж выигрывает в этом раунде боя, а его противник оказывается ранен. Если же проверка **крутости** провалена, ведущий может (но необязательно должен) описать, что с оружием произошла какая-то неприятность: пистолет стреляет в стену, нож случайно ранит сыщика или кого-то из его товарищей (попробуй объяснить родителям, откуда взялся порез), шокер выходит из строя и т. д.

ДРАКА — ЭТО СЕРЬЁЗНО

Если по результатам драки противник оказывает тяжело ранен, сыщик сталкивается с внутригрупповыми последствиями: домашний арест, визит в полицейский участок или даже тюремное заключение. Кроме того, это может повлиять на отношения персонажа с его родными и близкими. Поэтому ведущий вполне может снизить запас **отношений** персонажа — не так-то просто любить или симпатизировать жестокому хулигану.

Всякая драка подвергает опасности жизнь, свободу или отношения юных сыщиков. Ведущий должен помнить об этом, когда создаёт препятствия на пути героев. Вполне разумно, если герои сталкиваются с физической угрозой, когда заходят на опасную территорию. Однако дайте им возможность избежать этой угрозы и остаться невредимыми (хотя бы по большей части). Свора злобных питбулей, охраняющих вход, должна скорее напугать персонажей и сподвигнуть их искать обходной путь, а не буквально пооткусывать им ноги. Если игрокам кажется, что сыщики зашли в тупик, подкиньте им пару идей о том, что они могут использовать в сложившейся ситуации или к кому можно обратиться за помощью.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗДОРОВЬЯ

Для того чтобы улучшить состояние здоровья героя, вам нужно пройти проверку **первой помощи**. Ну, или отправить беднягу к школьной медсестре. Или в больницу, если его дела совсем плохи. Сложность проверки **первой помощи** зависит от степени ранения персонажа.

ИЗМЕНЕНИЕ СОСТОЯНИЯ ЗДОРОВЬЯ СЛОЖНОСТЬ

ОТ СОСТОЯНИЯ «МЁРТВ» ДО «УМРЁТ, ЕСЛИ СКОРО НЕ ПРИДЕТ СКОРАЯ»	6
ОТ СОСТОЯНИЯ «МЁРТВ» ДО «РАНЕН»	8
ОТ СОСТОЯНИЯ «РАНЕН» ДО «ИЗБИТ»	4
ОТ СОСТОЯНИЯ «ИЗБИТ» ДО «В ПОРЯДКЕ»	2

Разумеется, термин «мёртв» не относится к жертвам преступлений, которые расследуют сыщики. Этим состоянием описываются сыщики и другие персонажи, чья жизнь висит на волоске. Уверены, вы вспомните немало подходящих сцен из фильмов и сериалов.

Оказание первой помощи — отличный шанс восстановить пункты **отношений**: сложно злиться на того, кто только что бинтовал твои раны.



ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПУНКТОВ И РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

В определённых ситуациях персонажи получают возможность восстановить часть потраченных пунктов. Если в тексте специально не оговорено их количество, подразумевается полное обновление запаса способности.

С отношениями особая история, и об этом более подробно мы поговорим на стр. 75. Пока же запомните: вы не можете просто восстановить запас **отношений** во время игры. Обычно для этого требуется особая драматическая сцена, которая позволит это сделать.

Запасы исследовательских способностей восстанавливаются по завершении расследования.

Запасы **атлетики, вождения, драки, механики и скрытности** восстанавливаются спустя 24 часа с момента последнего использования.

Если сыщикам удалось выкроить несколько часов на то, чтобы поесть пищу в приятной компании, поиграть в приставку или просто потусоваться с друзьями, вы можете восстановить запасы любых трёх общих способностей (за исключением **крутости**).

Межличностные способности восстанавливаются спустя 24 часа с момента последнего использования либо же после победы в стычке. Но только если сыщик обращался к способности во время спора.

Пункты **крутости** можно частично восстановить, следуя мотиву, развивая свои отношения или же одерживая победу над тем, кто искренне **ненавидит** сыщика. Кроме того, **крутость** полностью восстанавливается в начале каждой игровой встречи.

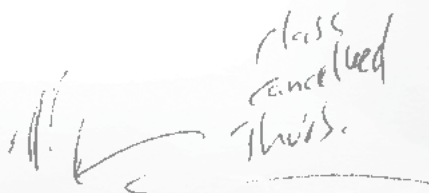
ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПУНКТОВ КАК НАГРАДА

Во время плейтестов мы обнаружили, что восстановление пунктов работает лучше всего, когда оно становится наградой за интересные, забавные или полезные для расследования действия:

- Игрок заставил всю группу смеяться до колик — или наоборот, заставил других замереть от страха или удивления? Дайте ему возможность восстановить 3 пункта любой способности.
- Кто-то проявил невероятную находчивость и изобретательность? Пусть восстановит по три пункта в запасах двух любых способностей.
- Игрок сделал решающее открытие и вплотную подобрался к разгадке? Позвольте ему восстановить запас одной или двух способностей — в зависимости от того, насколько круто и стильно это выглядело.

Используйте возможность восстановления пунктов в качестве универсальной награды за интересную и увлекательную игру.

Если хотите, можете перед началом игры поставить на стол чашку с покерными фишками (жетонами, кубиками или даже конфетами) — по 2 на каждого участника игры (включая ведущего). Любой игрок или ведущий может взять фишку и отдать её другому игроку, если считает, что он только что сделал что-то крутое и интересное. Каждая такая фишка позволяет восстановить 3 пункта из запаса любой способности.



МОНОЛОГ В СТИЛЕ НУАР

Один раз за игровую встречу любой игрок может сказать что-нибудь в духе классических нуарных детективных фильмов. Достаточно короткого замечания касательно расследования, эмоций сыщика или же реалий подростковой жизни:

- «Это был тощий смазливый белый парень с причёской будто со съёмочной площадки. Я знал, что от него будут одни неприятности».
- «Есть одна неприятная правда о выпускном вечере: всем плевать, придёшь ты или нет».
- «Комната выглядела хуже, чем женская раздевалка после того, как команда продула матч по лакроссу сборной штата».

После своей короткой речи игрок может восстановить 3 пункта из запаса любой общей способности. Цифра увеличивается до 4 пунктов, если остальные игроки считают, что речь удалась особенно хорошо и благодаря ей игра стала чуть-чуть нуарнее.

ПУНКТЫ ОПЫТА

После каждого расследования вы получаете по 2–3 пункта опыта, которые можете потратить, чтобы:

- повысить рейтинг любой способности сыщика;
- добавить новую способность — желательно такую, появление которой вы сможете объ-

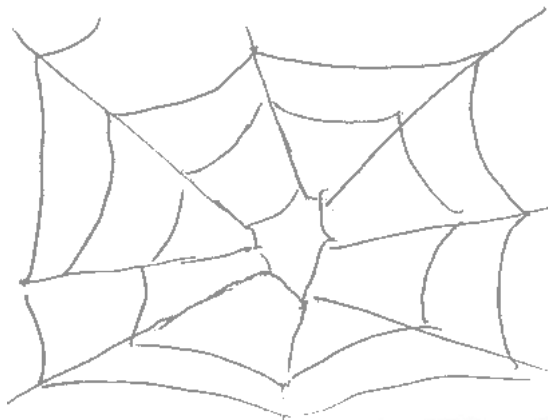
яснить: «Я подрабатывал в автомастерской весь семестр, поэтому теперь я немного разбираюсь в **механике**»; первый пункт любой способности стоит 3 пункта опыта;

- добавить новую способность персонажу, с которым сыщика связывает **любовь** или **симпатия**. Каждая новая способность стоит 2 пункта опыта, и эти пункты не добавляются к рейтингу отношений. Если сразу несколько сыщиков связаны с персонажем отношениями, любой из них может потратить пункты, чтобы создать новую способность. Либо же два игрока объединяют усилия и каждый из них тратит по 1 пункту для той же цели.

Пункты опыта можно использовать для повышения рейтинга любой способности, независимо от её типа. В том числе и для отношений — новых или уже существующих. Соотношение пунктов к повышению рейтинга всегда равно 1 к 1.

При желании пункты опыта можно сберечь и использовать в дальнейшем.

Как правило, кроме пунктов опыта после каждого приключения вы заводите ещё и несколько поверхностных знакомств. Считайте, что это «бесплатные» отношения типа **симпатия**, которые вы сможете использовать позже.





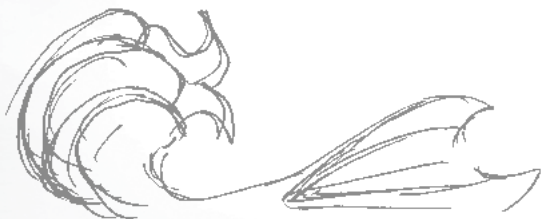
ОТНОШЕНИЯ

После того как вы создали своего сыщика, вы знаете, что он умеет, в какие клубы ходит и почему связывается в расследование опасных преступлений. Но что действительно наполняет его мир жизнью? Кому не всё равно, что происходит с героем и что ждёт его в будущем? О ком беспокоится сам сыщик? Эти люди — важная часть игры, и именно они помогают героям расследовать преступления.

Разумеется, сейчас в кармане у каждого подростка есть устройство, дающее ему доступ к знаниям всего человечества — и которое он использует в основном чтобы смотреть видео с котиками, выкладывать селфи в инстаграм и обмениваться сплетнями. В каком-то смысле рядовой подро-

сток сейчас располагает таким набором гаджетов, о котором Джеймс Бонд времён Холодной войны мог только мечтать. Но несмотря на эти возможности, герои игры остаются подростками. Они только учатся жить в этом мире и ищут место в нём.

Дрюсберри (город, в котором живут сыщики из примеров книги) куда больше, чем может показаться. Здесь найдётся место близким товарищам, добросердечным соседям, мечтателям, бунтарям — и, конечно, преступникам, которые только и ждут возможности, чтобы воспользоваться чьей-то слабостью. Миссия сыщиков — остановить этих негодяев. И в этом им помогают верные друзья и товарищи.



ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО — КТО ОНИ?

Когда сыщики не разгадывают очередное запутанное преступление, они пытаются жить обычной подростковой жизнью. Стараются получить хорошие оценки, влюбляются, занимаются хобби, побеждают в соревнованиях и пытаются поступить в колледж. Разумеется, вся эта увлекательная суета немыслима без отношений с другими людьми. Порой они даже выходят на передний план повествования и становятся основой нового дела. К примеру, один из товарищей сыщика по увлечению лёгкой атлетикой внезапно сдал все позиции и приходит последним. В чём дело — ведь ему пророчили спортивную карьеру? Он принимает наркотики? Но зачем рисковать столь многим? Или он специально показал такой плохой результат? Зачем?

В любое расследование, которым занимаются сыщики, неминуемо оказываются вовлечены другие подростки — в роли жертвы или преступника. Они соревнуются за лидерство в команде, соперничают за внимание парней и девушек или просто пытаются обойти друг друга в учёбе. Сыщики не раз встретятся со своими знакомыми с детского сада, неразделённой любовью или старыми врагами. Разумеется, одними сверстниками их круг общения не ограничивается: взрослые присматривают за ними, школьные преподаватели пытаются чему-то научить, а наставники — подготовить к жизни в реальном мире.

Одним словом, жизнь подростков немыслима без связей и отношений самого разного рода.

Семья и близкие друзья — главная поддержка для сыщиков. Родители присматривают за ними, но всегда хотят дать им только лучшее. Братья и сёстры проходят через ту же драму школьной жизни, что и герои игры: клубы, популярность, друзья и соперники. Но именно они могут прийти на помощь, если вся остальная школа отвернётся от юных детективов.

Порою семья — это нечто большее, чем родственные узы. Почтальон, на глазах которого росли сыщики, местный библиотекарь, который учил их читать, художник, живущий по соседству, который увидел талант в юном сыщике, — все они хорошо знают героев игры, и им не всё равно, что с ними случится. Когда эти люди попадают в беду, настёт очередь сыщиков позаботиться о них.

Отношения могут помочь сыщикам в текущем расследовании, но обращаться к ним стоит с осторожностью. Если вы просто используете людей, которым вы дороги, то быстро исчерпаете кредит доверия, и вернуть его будет непросто. Кроме того, вовлекая другого персонажа в расследование, вы можете привнести в его жизнь новые неприятности и проблемы.

И ведущий, и игроки хотят увидеть этих персонажей в игре — но каждый по своим причинам.

ИГРА В ОТНОШЕНИЯ

Ведущему предстоит довольно часто играть роли персонажей, с которыми сыщики связаны отношениями. Это важная часть истории, поэтому постарайтесь наделить каждого из них ярким характером и запоминающейся манерой поведения. Когда игроки лучше поймут индивидуальность каждого персонажа, можете давать им играть отношения в сценах, где их персонажи-сыщики не задействованы. Разумеется, врагов сыщиков по-прежнему должен играть ведущий.

ЗА ГРАНИЦАМИ МИРА ПОДРОСТКОВ

Герои этой игры — люди талантливые, умные и сообразительные. Они знают и умеют множество вещей, благодаря которым им удаётся выпутываться из неприятностей и даже помогать другим. Несмотря на это, они остаются подростками. Их познания об окружающем мире ограничены тем, что они успели услышать в школе и вычитать в интернете. Да, у них есть мнение по любому вопросу, но реальных знаний куда меньше, чем им самим кажется. Когда детективам не хватает собственных знаний, умений и опыта, на помощь приходят **отношения** (см. пункт «Создание отношений» на стр. 23).

Отношения с другими персонажами могут стать прекрасным фоном для приключений, в которые вовлекаются герои. Ведущей может использовать их проблемы, цели и стремления для создания сложных драматических ситуаций, которые предстоит решить сыщикам. Одним словом, **отношения** предоставляют массу новых возможностей для игры — причём как для игроков, так и для ведущего.

ЗВОНОК ДРУГУ

У каждого персонажа, связанного с сыщиком **отношениями**, есть способность или ресурс, которыми может воспользоваться сыщик. Это может быть какое-то редкое умение, специальный навык — или просто способность, которой не обладает ни один из героев. Выбор способности или ресурса зависит от того, кем является персонаж и чем он занимается.

Например, дядя Джессики — фотограф по профессии, и разумеется, у него есть одноимённая способность. Но точно так же у него есть **доступ к оборудованию** вроде направленного дальнего бойного микрофона, который он использует для записи звуков природы. Кузина Изабель может быть профессором классической филологии

и обладать познаниями в **искусствоведении** — и эти навыки помогут вывести на чистую воду контрабандистов произведений искусства, промышляющих в городе. Дядя Дзюн может состоять в **одном клубе с мэром** и разделять его интерес к **экстремальным видам спорта**.

Некоторые из этих способностей перечислены в списке персонажей второго плана (стр. 182). Другие же совершенно абстрактны: звонок другу, чтобы вытащить сыщика из полицейского участка, или просьба к мэру одолжить его дельтаплан.

ПРОПУСК ЗА КУЛИСЫ

Отношения с другими персонажами могут помочь получить доступ к местам в городе, которые в ином случае были бы для сыщика недостижимы. К примеру, дружба с клерком в городской ратуше окажется весьма полезной, когда возникнет необходимость покопаться в архивных записях. Старший брат, готовый отвезти тебя на другой конец города для беседы со свидетелем, может спасти целое расследование, если кто-то насыпал сахар в бензобак машины сыщика.

Ещё один способ использовать **отношения** — это ресурсы: деньги, транспорт или документы. Кроме того, сыщик может избежать траты пунктов **крутости**, если речь идёт о доступе в место, где у него есть кто-то из друзей. Подробнее об этом см. в разделе «Пороги» на стр. 105.

ПРОБЛЕМЫ НА СКОРУЮ РУКУ

У персонажей, связанных с сыщиками **отношениями**, есть свои цели и желания, и они могут как совпадать с намерениями сыщиков, так и противоречить им.

Это важные детали истории, которые могут стать основой как новых конфликтов, так и сыграть на руку сыщикам. Герои игры знают, чего хотят их близкие — и знают, чем соблазнить их, когда сыщикам потребуется очередная услуга.

Ведущий, в свою очередь, может использовать эту информацию для планирования

будущих преступлений. Возможно, дядя Дзюн стал жертвой мошенников с сайта знакомств, которые наживаются на одиноких людях. Или кузину Изабель сместили с должности, потому что руководство вовлечено в контрабанду произведений искусства и знает: Изабель не станет держать язык за зубами.

ВРАГИ

У сыщиков есть не только друзья и союзники, но и враги, которые их искренне **ненавидят**. Считайте, что когда придумываете себе врага, то заключаете сделку: с одной стороны, создаёте сыщику ходячую проблему, но с другой, ведущий вознаграждает вас дополнительными пунктами **отношений**. Однако помните, что вы не получаете этих пунктов, если нажили себе врага во время игры в результате действий сыщика.

Если один из врагов юных детективов хотя бы косвенно участвует в расследовании, вам стоит всеми силами поощрять желание героев повесить всю вину именно на него. Независимо от того, насколько оправданы их обвинения.

Враги сыщиков могут мешать им не только из корыстных интересов, но и просто из любви к искусству. Донести на героев директору школы, проткнуть шины, украсть книги из шкафа, пролить напиток на одежду — всё это может порядком осложнить жизнь героев. Враги **ненавидят** сыщиков, и те постоянно будут ощущать их присутствие в своей жизни.

Ведущий может и будет использовать врагов против вас. Для этого у него есть запас **ненависти**, пункты из которого он тратит в любом социальном конфликте между сыщиком и его врагом. Все потраченные в стычке пункты **ненависти** восстанавливаются сразу по окончании конфликта.

Если в социальном конфликте вы одержите победу над кем-то, кто вас **ненавидит**, то ментально восстанавливаете 3 пункта **крутости**.

Кроме того, в некоторых ситуациях у вас есть возможность изменить тип **отношений** со своим врагом с **ненависти** на **симпатию**, проявив к нему жалость и сострадание.

Если сыщик проигрывает в стычке, вместо того, чтобы принять урон **крутости**, он может создать нового врага (см. стр. 61). В этом случае он не получает дополнительных пунктов **отношений**.

НЕРАЗДЕЛЁННАЯ ЛЮБОВЬ

Помните, что **отношения** описывают, как персонаж относится к сыщику, и эти чувства не обязательно должны быть взаимными. Может случиться так, что сыщик **любит** кого-то, кто его **ненавидит**, или наоборот. Например, лучший друг героя отвернулся от него и считает врагом, но сам сыщик цепляется за их общие детские воспоминания.

Если вы хотите описать подобные отношения, просто отметьте в скобках, что сам сыщик чувствует к этому персонажу:

Марсия Смит — Ненависти 2 (Алис — любви).

Какими бы ни были ваши **отношения** с персонажем, в сцене с ним вы можете восстановить 1 пункт **крутости**, если действуете согласно своим истинным чувствам.

ТАЙНАЯ СВЯЗЬ

Иногда сыщик прочно связан с персонажем ведущего, но даже не подозревает об этом. Если игрок на это согласен, ведущий может создать для него **тайные отношения**. Возможно, кто-то тайно влюблён в сыщика (отношения — **любовь**) или восхищается им после памятной постановки Макбета в школьном театре (**симпатия**). А может, сыщик просто постоянно обходит персонажа на соревнования по бегу, и тот затаил обиду (**ненависть**).

Тайной связью сыщика может стать персонаж, связанный **любовью** или **симпатией** с другими

сыщиками. Либо же это просто один из персонажей, с которыми герои игры взаимодействовали во время расследования, но не придали этому большого значения.

Как только **тайные отношения** оказались раскрыты, вы можете использовать их как любые другие: отметьте их на листе персонажа и наделите подходящей способностью. Тайные враги, которые появились в результате действий персонажа, не дают сыщику дополнительных пунктов **отношений**. Если же новый враг появился по решению ведущего из соображений драмы или сюжетной необходимости, сыщик получает пункты **отношений** по общим правилам. Тайный враг тихо **ненавидит** сыщика и ждёт момента, чтобы нанести удар.

Как правило, игроку выгодно соглашаться на создание **тайных отношений**, даже если это **ненависть**. Это отличный способ получить несколько ярких моментов, когда сыщик находится в центре внимания. Для ведущего же это отличная возможность усложнить персонажам жизнь.

Прежде чем раскрывать **тайные отношения**, ведущему стоит убедиться, что сыщики хотя бы раз до этого пересекались с персонажем во время игры. Если забитый и стеснительный книжный червь донёс директору школы, что сыщики пробрались в его кабинет прошлым вечером — это не более, чем неприятность в жизни героев. Но если чуть раньше они встречали этого книжного червя (а ещё лучше — помогли ему), его поступок запомнится им как настоящий удар в спину.

У каждого сыщика может быть только одна тайная связь. Кроме того, будет лучше, если за одну игровую встречу раскрывается не более одной такой связи.

Bobbi

ОТНОШЕНИЯ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ВЕДУЩЕГО

Для ведущего **отношения** — это способ ввести в игру своих персонажей. Это не просто ходячий набор способностей, а инструмент для создания новых загадок и проблем, с которыми столкнутся герои.

Для игрока описание **отношений** состоит из имени, характера и сути **отношений**, способностей и вложенных пунктов (см. стр. 11). Ведущий может добавить к ним роль и проблемы, которые помогут ему создать зацепки для будущей драмы. Он также может добавить к описанию место в городе, где вероятнее всего находится этот персонаж, если игрок не сделал этого раньше.

Если персонажи, с которыми сыщики связаны **отношениями**, активно участвуют в конфликтах или проходят проверки, ведущий может наделить их подходящим набором межличностных или общих способностей. Подробнее об этом написано в разделах «Герои и злодеи», стр. 96 и «Люди, живущие по соседству», на стр. 96.

РОЛЬ

Роль — самая важная информация о персонаже в одной фразе или предложении. Роль должна сообщать, кем является персонаж (или кем он пытается быть), чем он занимается и что важно для его самоопределения. Примеры: декан, помешанный на дисциплине; мелкий бизнесмен, мечтающий вырваться из этого захолустного городишки; хулиган на побегушках у местной банды.

Хорошая роль должна быть информативной, но немногословной; ёмкой, но не пресной. Она служит напоминанием игрокам и ведущему о том, какое место в игре занимают персонажи второго плана. Со временем список жителей Города будет расти, и прописанные роли для каждого из них помогут не запутаться, кто есть кто.

Необязательно сразу наделять ролью каждого персонажа, который связан с сыщиками **отношениями**. В начале игры опишите одну или две роли — для **отношений** с самыми высокими рейтингами. Этого будет достаточно.

Часто роль персонажа удобно описывать через архетипы или даже клише жанра: амбициозный, но ленивый коп, продавшийся мафии; бунтарь с тягой к саморазрушению; наставник проблемных подростков; главарь местной банды со своим кодексом чести.

С течением игры роль персонажей может меняться: либо за счёт того, что персонаж раскрывает себя с новой стороны, либо из-за того, что ведущий отводит ему более значительное место в расследованиях.

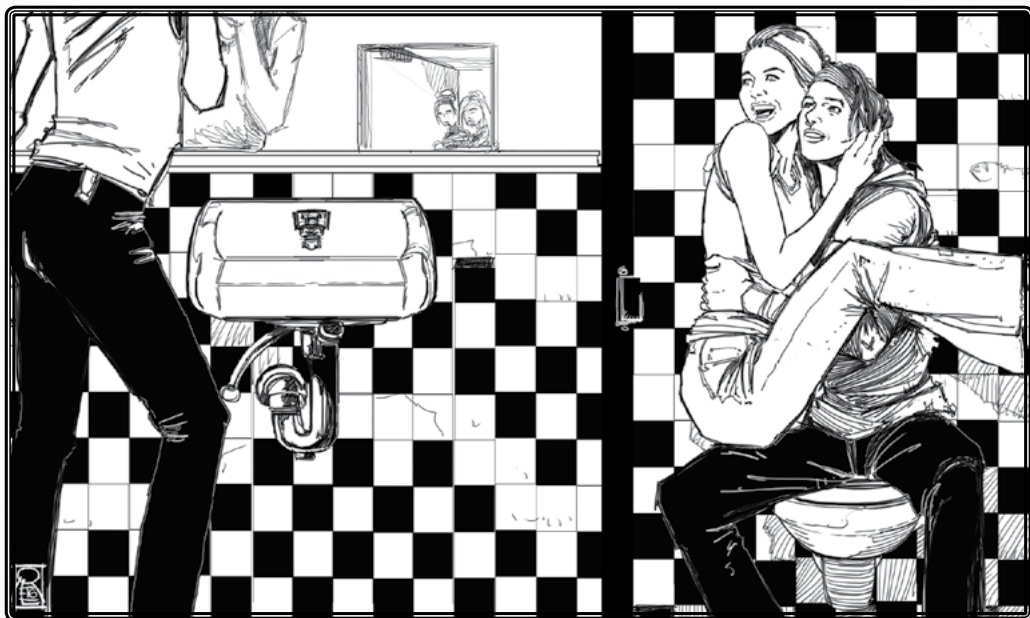
Как правило, ведущий или игроки могут добавлять детали к описанию персонажа, внося их в блок заметок на его карточке. К примеру, ведущему полезно отмечать, какие межличностные способности наиболее уместны при общении с этим персонажем. Но помните, что это

лишь указание на быстрый способ получить особое преимущество (см. раздел «Траты пунктов и особые преимущества» на стр. 41). Как правило, творческий подход к ситуации позволит сообразительному сыщику получить нужную для расследования информацию независимо от того, какую способность он использует.

ПРОБЛЕМЫ

Название говорит само за себя: проблемы — это то, что осложняет жизнь персонажу и добавляет ему неприятностей. Старайтесь сформулировать их кратко и информативно: в долгах; замучило одиночество; опостылевшая работа и т. д. Проблемы могут стать отличной зацепкой для будущих тайн и расследований сыщиков. Они делают мотивацию персонажей более понятной и добавляют в историю массу ярких деталей.

Проблемы для персонажей создаёт ведущий. При этом ему стоит прислушиваться к тому, как игроки описывают и обсуждают отношения героев — это может дать немало интересных



идей. В начале игры выберите по одной связи для каждого сыщика и опишите проблемы, которые осложняют им жизнь. В идеале, хотя бы одна из них должна быть связана с загадкой, которую расследуют герои.

Действия сыщиков могут влиять на проблемы персонажей, связанных с ними **отношениями**. К примеру, в случае проигранной стычки, в которую был вовлечён персонаж, ведущий может усугубить его проблему или даже добавить новую. Кроме того, решение чужих проблем — неплохой способ занять сыщиков, пока ведущий не придумает для них настоящую загадку. Идеальный вариант — это когда успешное расследование становится решением проблем для человека, который небезразличен сыщику.

У персонажей, которые не связаны с героями **отношениями**, не обязательно должны быть проблемы в жизни. Однако ничто не мешает вам их добавить — это придаст их образам глубины и наделяет сыщиков несколькими «болевыми точками».

МЕСТО В ГОРОДЕ

Выберите место, где чаще всего можно встретить персонажа. Это может быть его дом, место работы или просто заведение, в котором он проводит много времени. Для директора школы таким местом станет его кабинет, для механика — мастерская, для судмедэксперта — лаборатория при полицейском участке.

Во время создания персонажей игроки могут описывать места, в которых их можно встретить. Это может быть как уже существующее место, так и новое, созданное специально для него. Если место находится за пределами школы, ведущий определяет, какому социально-экономическому классу оно соответствует, и относит его к одной из трёх категорий: безопасное, опасное или территория взрослых. Подробнее об этом читайте в главе «Пороги» на стр. 105.

Как правило, для каждого персонажа ведущий выбирает какое-то одно место в городе, но их может быть больше, если это важно для истории. Старайтесь не перегнуть палку: игроки должны легко ориентироваться в городе, а не тонуть в малозначимых деталях описания (см. главу «Создание города» на стр. 108). Со временем места, которые вы создадите, станут «домом» для множества персонажей ведущего — причём самых разных. Например, в полицейском участке можно встретить как личного врага сыщиков (узколобый детектив, помешанный на дисциплине), так и надёжного союзника (сержант полиции, который в прошлом и сам был юным сыщиком). Больше всего таких персонажей будет в школе, в которую посещают герои: преподаватели, замдиректора и, конечно, другие ученики.

СПИСОК ПЕРСОНАЖЕЙ ВТОРОГО ПЛАНА

С каждой игрой в жизни сыщиков будет появляться всё больше важных для них персонажей. Чтобы не забыть о них, используйте список персонажей второго плана (стр. 182). Отмечайте в нём отношения с сыщиками (характер и запас пунктов), способности, которыми обладают эти персонажи второго плана, проблемы, места, в которых их можно найти.

Кроме того, отмечайте персонажей, которые появлялись на сцене во время текущей игры. После её окончания сверьтесь со списком и выберите новых героев, которых можно ввести в сюжет в следующий раз. То же самое проделайте для проблем персонажей, решение которых можно ввести в игру вместе с расследованием.

Во время игры участники могут отказываться от существующих **отношений**, заменять их или попросить ведущего, чтобы тот сделал их более сложными и интересными (см. стр. 87). Не забывайте обновлять список персонажей второго плана с каждым изменением.

ОТНОШЕНИЯ, СПОСОБНОСТИ И МИНУТЫ СЛАВЫ

Персонажи ведущего, как и сыщики, обладают исследовательскими способностями — причём нередко они даже более компетентны, чем юные детективы. Однако даже когда сыщик «заимствует» их способность для поиска улик, сведения получает именно сыщик. Персонажи ведущего никогда не раскроют дело сами. Даже если они обладают ценной информацией, они не знают, как ею воспользоваться. Помните, что именно сыщики — главные герои истории. Задача персонажей ведущего состоит в том, чтобы помочь им, а не решить задачу за них.

Следите за тем, чтобы сыщики были единственными героями игры, которые распуывают преступление. Ни полиция, ни администрация школы не должны оттеснять их в сторону (см. также раздел «Ты не можешь просто убежать к папочке» на стр. 124). Для ведущего это означает, что загадка, которую он хочет подкинуть юным детективам, хотя бы в теории должна быть им по зубам. Вряд ли они настолько безрассудны, чтобы отправиться искать серийного убийцу — это действительно задача полиции. Но они вполне могут попытаться оправдать друга, которого обвинили в продаже наркотиков в школе, или выследить местного извращенца... который вполне может оказаться серийным убийцей.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОТНОШЕНИЙ

Игроки могут тратить пункты из запаса **любви** и **симпатии**, чтобы:

- воспользоваться способностью или ресурсом, которыми обладает персонаж, связанный с сыщиком **отношениями**;
- получить помощь от персонажа в каком-нибудь небольшом деле;
- заставить персонажа сделать что-то рискованное, опасное или то, что выходит за границы его привычной роли;
- вовлечь персонажа в социальный конфликт;
- бесплатно попасть в какое-нибудь место в городе и не тратить для этого пункты **крутости**, как того требует правило **порога**;
- списать часть урона, нанесённого **крутости** (см. стр. 59).

Ведущий вправе использовать пункты **ненависти** против сыщика, однако изобретательный игрок всегда может обернуть ситуацию себе на пользу.

СПОСОБНОСТЬ ВЗАЙМЫ

Игрок может использовать пункты **отношений** с персонажем, чтобы воспользоваться способностью, которой тот обладает и которой нет у сыщика. В игре это выражается как звонок другу, просьба о помощи, либо же просто как «воспоминание» о том, как персонаж рассказывал что-то нужное и важное. Если речь идёт о конкретном ресурсе — вроде оружия или специального оборудования, сыщик просто получает к нему доступ.

Опишите, как именно персонаж помогает сыщику, после чего вычеркните пункты из запаса **отношений**.

Пункты **отношений** можно использовать как исследовательские способности:

В кабинете учителя естествознания Джессика нашла какой-то хлимакат со странными резкими запахами. Она обращается к своей маме, чтобы та отдала образцы в лабораторию криминалистики для анализа и тратит 2 пункта отношений. Это равносильно трате 2 пунктов поиска информации для того, чтобы

понять, что это за химикат и для чего он используется. Джессика получит ту же самую информацию от эксперта, которому может полностью доверять.

Отношения можно использовать как общие способности:

Джессика обшкуривает заброшенную пиццерию и обнаруживает какие-то металлические баки в задней части здания. Она подкрадывается ближе, чтобы осмотреть их, и ведущий просит пройти проверку интуиции.

Джессика тратит 2 пункта отношений и добавляет 3 пункта из запаса интуиции. Тем самым, к фреске добавляется 5 пунктов — это гарантированный успех. Ведущий описывает Джессике, что из бочки вытекает какая-то жидкость, источающая едкий запах — скорее всего, она ядовита и подходить ближе опасно. Джессика решает не рисковать и ограничивается тем, что делает несколько фоток на мобильный телефон.

Вы можете сами придумывать особые преимущества, которые хотите получить за трату пунктов **отношений**:

Джессика тратит 2 пункта отношений с матерью, чтобы «сделать» из лаборатории судебной энтомологии сранигожука-трупоеда. Чуть позже она подкладывает его в шкафчик Кейтлин. Истерика, которую та закатывает при виде этого труповика, служит прекрасным отвлекающим фактором и позволяет сниккам незаметно проскочить в кабинет директора. Ведущий снижает сложности проверки секретности с 5 до 3.

ПОМОЩЬ

Потратьте пункт **отношений**, если хотите, чтобы персонаж занял вашу сторону в спорной ситуации. Это работает, даже если у него есть причины не соглашаться с вами.

Тайлер просит маму прикрыть его, когда он пропустил занятия в школе из-за расследования. Он рассказывает об угрозах, которые прислают его однокласснику, и о том, что он пытается найти того, кто это делает. Андреа соглашается, но берёт с сына обещание держаться её в курсе дела.

Тайлер тратит 1 пункт отношений с матерью, а она составляет для него записку, в которой объясняет, что была вынуждена забрать его из школы по семейным обстоятельствам.

ПОЙТИ НА РИСК

Потратьте 2 пункта **отношений**, если хотите, чтобы персонаж ввязался в ситуацию, которая угрожает его благополучию: физическому, эмоциональному или социальному. Эффект от траты пунктов действует минимум одну сцену. На усмотрение ведущего он может продлиться до конца встречи или целого эпизода. Последнее, вероятно, потребует от игроков дополнительных действий.

Синтия Миллер, лидер группы поддержки, высмеивает и смеется над с глупой Джессикой на глазах у Трега Танновера. Джессика тратит 2 пункта отношений с ним, чтобы тот вмешался в эту безобразную ситуацию. Трег сделает это, несмотря на популярность Синтии и на то, что это может настроить против него всю группу поддержки.

Если ситуация перерастёт в полноценную стычку, Джессика сможет использовать остальные пункты отношений с Трегом. И если она интересно и ярко сыграет это, ведущий может позволить ей восстановить 1–2 пункта отношений.

Помните, что у действий персонажей могут быть последствия — как для самих персонажей, так и для их **отношений** с сыщиками. Особо если сыщик часто пользовался услугами

персонажей ведущего, но ничего не делал для них взамен. Слишком эгоистичные и манипулятивные действия могут привести к ухудшению **отношений** (см. стр. 85).

ПОМОЩЬ В КОНФЛИКТЕ ИЛИ ИСПЫТАНИИ

Персонаж ведущего может помочь сыщику пройти проверку общей способности. Правила на этот счёт те же, что и для сыщиков.

Вместе со своей подругой по группе поддержки, Сюззи Йенг, Элизабет пытается прорваться на закрытую территорию школы. Пути ей преграждает высокая стена, и Элизабет просит Сюззи помочь перескочить на ту сторону.

Сыщику нужно пройти проверку атлетики со сложностью 6 — стена уже очень высокая. У Элизабет большой запас нужной способности, но она уверена, что пункты пригодятся ей в будущем. Поэтому она тратит только 2 пункта из запаса атлетики и 3 — из запаса отношений со Сюззи. С модификатором +5 к броску она просто не может провалить проверку. Ведущий описывает, как Сюззи подталкивает Элизабет, и та одним изящным прыжком перелетает через стену и бесшумно приземляется на той стороне.

СВОБОДНЫЙ ДОСТУП НА ТЕРРИТОРИЮ

Согласно правилу по **порогам**, сыщик должен потратить несколько пунктов **крутости** для того, чтобы попасть в некоторые места в городе. Однако если сыщика сопровождает персонаж, связанный с ним **отношениями**, он может обеспечить свободный доступ в некоторые такие места. Того же эффекта можно добиться и без сопровождения, если персонаж предоставит герою какой-нибудь особый пропуск, удостоверение личности, сделает нужный звонок или что-то в таком духе.

Право свободного доступа распространяется как на самого сыщика, так и на его спутников.

Аманда хочет больше узнать о том, кем занимается химический комбинат, расположенный на окраине Дриссберри. Её босс в авторемонтной мастерской обслуживает грузовики с комбината и регулярно ездит туда для проверки. Аманда вызвалась помочь ему, и в следующий раз они отправятся на комбинат вместе.

Комбинат — неподходящее место для подростка, и в обычной ситуации вход туда стоил бы сыщику 2 пунктов крутости. Однако поскольку Аманду сопровождает босс, она не тратит пунктов. Если бы с ней отправились и другие сыщики, вход для них также был бы бесплатным.

Использование **отношений** таким образом не требует траты пунктов. Однако поскольку босс Аманды отправился с ней, ей нужен предлог, чтобы заняться расследованием. Если же её поймают там, где ей быть не следует, неприятности будут не только у неё, но и у босса.

КРУТОСТЬ И ОТНОШЕНИЯ

Всякий раз, когда вы вовлекаете персонажей, связанных с вами **отношениями**, в социальный конфликт, вы получаете возможность тратить пункты **крутости** для улучшения результата броска кубиков.

Если вы действуете в соответствии с сутью ваших **отношений**, вы получаете дополнительные 1–2 пункта **отношений** или **крутости** (на выбор ведущего), которые можете потратить во время конфликта. Если остальные игроки считают, что вы сделали что-то по-настоящему яркое и впечатляющее, число пунктов возрастает до 4.

Если же ваши действия противоречат **сути** отношений с персонажем, вам придётся потратить дополнительные 1 или 2 пункта **отношений** или **крутости** (решает ведущий). Более того — он может наложить вето на вашу заявку, если остальные игроки его поддержат.

РАЗВИТИЕ ОТНОШЕНИЙ

Герои игры — подростки, а их жизнь полна страстей и эмоций. Это значит, что **отношения** между ними не являются чем-то незбылемым. Мелкие обиды, ссоры и школьная дружба сменяют друг друга с головокружительной скоростью.

ПЕРЕЛОМНЫЙ МОМЕНТ

Порой в жизни героев случается что-то столь значительное, что это может полностью изменить их **отношение** друг к другу. **Ненависть** превращается в **любовь** — или наоборот. Ненавижу тебя; но вот мы заперты вдвоём на складе, где эти психованные парни держат оружие; я вижу в тебе скрытую силу и восхищён тем, как ты вытащила нас оттуда; ты буквально покорила моё сердце; время идёт, вспоминаются старые обиды, а ты избегаешь меня; и вот я снова тебя не выношу. Как-то так.

После стычки, важного расследования, трагической потери, предательства или другого момента, который заслуживает слезливого саундтрека, ведущий может решить, что характер **отношений** с персонажем изменился. Если игрок соглашается, то отмечает новых характер **отношений** на листе персонажа, а также может восстановить 5 пунктов **крутости**. За одну игровую встречу может произойти лишь одно такое изменение.

Случаи, когда враги персонажей меняют **отношения с ненависти на симпатию** — или даже **любовь** — чрезвычайно редки. Обычно это происходит, когда сыщики делают что-то необычное, что-то выходящее за пределы их «обязанностей детективов». Когда они спасают кого-то, кто их **ненавидит**, хотя и не должны этого делать, или когда помогают кому-то, кто дорог их врагу.

УКРЕПЛЕНИЕ ОТНОШЕНИЙ

Вы можете тратить пункты межличностных способностей, чтобы укрепить **отношения** с выбранным персонажем. Трата 2 пунктов позволяет увеличить рейтинг **отношений** на 1.

- Марси тратит 2 пункта **успокаивания** («Расслабься, Логан ничего для меня не значит»), чтобы повысить рейтинг **отношений** с Грегори. На листе персонажа она отмечает «**Любовь 3**» (было 2).
- Потратить 2 пункта **слухов и сплетен** («Ты не поверишь, с кем вчера была Тереза!»), чтобы изменить **отношения** с Дженис с «**Симпатия 2**» до «**Симпатия 3**».

УХУЖДЕНИЕ ОТНОШЕНИЙ

Если вы хотите понизить рейтинг **симпатии** к одному из персонажей, то должны потратить 1 пункт межличностных способностей за каждый пункт **отношений**. Если же вы хотите понизить рейтинг любовных **отношений**, то вдобавок к этому должны тратить по 2 пункта **крутости**.

Кроме того, чтобы понизить рейтинг **любви**, вы должны разыграть сцену с участием этого персонажа, которая отразила бы изменение ваших **отношений**. Впрочем, если уж вы задались такой целью, будет проще подставить персонажа в стычку или злоупотребить его доверием. В этом случае ведущий сделает всё за вас.

ОБРАЗОВАНИЕ НОВЫХ ОТНОШЕНИЙ

Новые **отношения** с персонажем ведущего могут образоваться в любой момент игры — в том числе и во время проверки или социального конфликта. Единственное ограничение — это может произойти лишь раз за сцену. Инициатором вправе выступать как игрок, так и ведущий. Достаточно сказать что-то вроде: «О, я знаю — это мисс Хаффин из нашего благотворительного клуба, я ей точно нравлюсь». Зачастую в качестве награды за создание интересного знакомства ведущий даёт вам 1 дополнительный пункт **отношений** с этим персонажем.

Отношения с поименованными персонажами ведущего вы можете образовывать только один

раз за игровую встречу. Если же вы сами вводите в игру персонажа, с которым хотите создать связь, это ограничение не действует.

СИМПАТИЯ

В любой момент игрок может потратить 2 пункта межличностной способности, чтобы создать **отношения** с персонажем, который питает к сыщику **симпатию**.

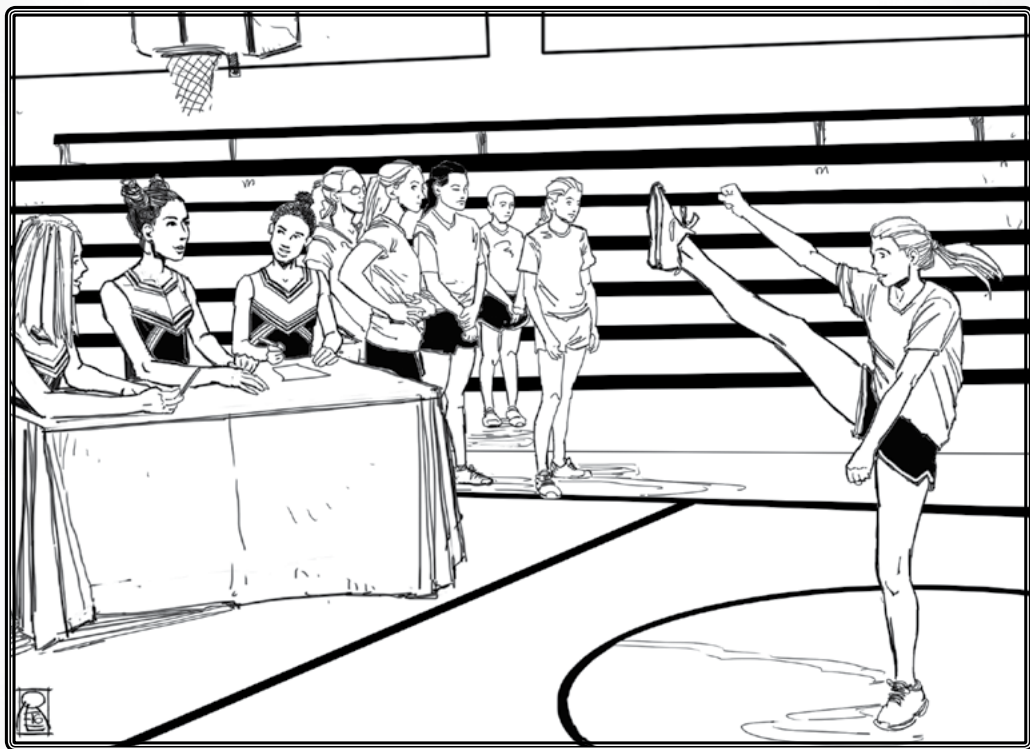
- Немного флирта с Уэйном и трата 2 пунктов из запаса этой способности помогут заручиться его поддержкой. Новые **отношения**: Уэйн — **симпатия** 1.
- Потратив 2 пункта **провокации**, сыщик выводит из себя Клэрису, чем заслуживает доверие и симпатию Джека, который её терпеть не может. Новые **отношения**: Джек — **симпатия** 1.

Если игрок интересно описал сцену создания **отношений**, ведущий может наградить его дополнительными пунктами к их рейтингу.

ЛЮБОВЬ

Во время игры вы можете испытывать не только **симпатию**, но и образовать настоящую **любовную** связь. Для этого вам тоже понадобятся межличностные способности — как минимум, 4 пункта из запаса. Персонаж, с которым вы образуете связь, может быть как новым, так и уже упомянутым в игре. Им может стать даже кто-то из тех, кто вам симпатичен — трата пунктов при этом меньше не становится.

Помните, что **любовь** не возникает на пустом месте. Вы должны разыграть сцену, которая объясняет ваши чувства — или хотя бы достоверно описать причину их возникновения.



НЕНАВИСТЬ

Ведущий может создать новые **отношения** с кем-то, кто вас **ненавидит**, в качестве последствий социального конфликта или других значимых внутриигровых событий. За каждую такую связь игрок получает 3 пункта, которые может потратить на образование новых **отношений** или укрепление существующих. Игрок не получает пунктов, если сыщик сознательно наживал врагов своими действиями.

ОТНОШЕНИЯ И ИМПРОВИЗАЦИЯ

Зачастую при создании персонажа оказывается полезным приберечь несколько пунктов **отношений** и использовать их во время игры. Это позволит сыщикам прибегать к помощи друзей и знакомых в те моменты расследования, когда это особенно важно.

Когда вы создаёте новые **отношения**, может описывать их ретроспективно — считать, что сыщик давно знает этого персонажа, просто именно сейчас это стало важно для истории. Либо же это могут быть новые **отношения**, которые сыщик завязал только что благодаря навыкам общения или природному дружелюбию. Но помните, что **любовная** связь, возникшая за полчаса общения, — это дремучее клише, которое редко встречается в подростковой драме (в подростковой жизни — тем более). Куда вероятнее, это будет **симпатия** или **ненависть**. Если персонаж создаёт новые **отношения**, ему стоит вместе с ведущим описать причины и обстоятельства, благодаря которым появление связи между персонажами будет выглядеть естественно и достоверно.

Когда вы создаёте новые **отношения** «на ходу», действуйте по той же схеме, что и обычно. У каждого такого персонажа есть имя, способность и место, в котором его чаще всего можно встретить. Игрок также должен описать, как они познакомились с персонажем и на чём основаны их **отношения**. Как и других персонажей, ведущий будет вовлекать их в расследования героев и использовать их проблемы для создания сюжетов.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ
ЗАПАСА ОТНОШЕНИЙ

В конце важной игровой сцены или социального конфликта вы получаете возможность восстановить 1–3 пункта из запаса ваших **отношений**. В начале каждой игровой встречи все запасы отношений восстанавливаются.

Один раз за игровую встречу вы можете полностью восстановить один из запасов **отношений**, если опишете короткую сцену, в которой проводите время с персонажем.



Тайлер уже давно не проводил время с матерью. На все предложения он отвечал отказом, ссылаясь на учёбу. Поэтому он встретит её после смены с футбольными мячами в руках. Следующие пару часов они проводят в Кристал парк, просто бегая и перекидывая мяч друг другу.

Ветером Тайлер встречается с Джессикой и стапаними, и они возвращаются к расследованию. Однако Тайлер восстанавливает запас отношений с матерью обратно до 5.

ЦЕННЫЙ РЕСУРС

Прим. пер.: в игре описано достаточно интересных способов восстановления **отношений**. Все они вовлекают участников в активное взаимодействие друг с другом и делают игру интереснее. Однако у игроков не будет причин их использовать, если отношения восстанавливаются сами собой в начале каждой игровой встречи. Поэтому мы не рекомендуем использовать это правило.

Отношения — это важно. Если герои хотят восполнить их запас, они должны что-то дать взамен: своё время, внимание или помощь в решении проблем.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПУНКТОВ КРУТОСТИ

Когда сыщик действует в соответствии с **сутью отношений**, он получает возможность восстановить 1–2 пункта **крутости** или столько же пунктов **отношений** с этим персонажем (на выбор ведущего). Если все участники игры считают, что сцена была по-настоящему яркой и впечатляющей, число пунктов возрастает до 4.

- Можете восстановить 2 пункта **крутости** (в дополнение к восстановлению запаса **отношений**), если опишите сцену с участием персонажа, в которой вы вместе пытаетесь справиться с его проблемой.
- Если в социальном конфликте вы побеждаете кого-то, кто вас **ненавидит**, вы моментально восстанавливаете 3 пункта **крутости**.
- Если в отношениях с персонажем настал переломный момент (см. стр. 85), и их характер изменился, вы можете восстановить 5 пунктов **крутости**.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗАПАСА НЕНАВИСТИ

Ведущий использует пункты **ненависти** против игроков в любом конфликте, в который вовлечён кто-то из ваших врагов. Чаще всего, вы даже не знаете об этом. В любом случае, пункты **ненависти**, потраченные ведущим, полностью восстанавливаются по завершении конфликта.

ПОДДЕРЖАНИЕ ОТНОШЕНИЙ

В конце каждой игровой встречи внимательно посмотрите на свой список **отношений** и ответьте на пару вопросов.

Для игроков: описание сути отношений все ещё соответствует действительности? Если нет, его пора изменить — особенно это касается отношений, которые прошли через переломный момент. Есть ли в списке персонажи, которые давно не появлялись в игре? Возможно, стоит подумать об их замене? Ниже описано, как можно это сделать.

Для ведущего: сверьтесь со списком персонажей второго плана. Есть ли в нём отношения, не получившие развития, которого вы ожидали? Кто из персонажей давно не появлялся в истории? Подумайте над тем, какие из их проблем могут стать основой будущего сюжета, или какие способности помогут в новом расследовании.

ЗАМЕНА ОТНОШЕНИЙ

Каждый сыщик связан с несколькими персонажами ведущего — важными и не очень. Со временем вы можете решить, что часть ваших **отношений** стала скучными или бесполезными для игры. Если так случилось, можете изменить их описание или заменить их другими.

ЗАПУТАННЫЕ ОТНОШЕНИЯ

Если ведущего не смущает обилие записей о персонажах, он может позволить игрокам тратить пункты отношений для создания связи между персонажами ведущего. Строгих правил на этот счёт не существует — считайте, что каждый потраченный пункт устанавливает некий факт из общего прошлого этих персонажей. Эта механика не позволит вам отменить что-то, что уже случилось между персонажами, зато даёт возможность создавать интересные секреты: «Бобби шантажирует школьного тренера по лёгкой атлетике» или «Лори и Дон-на тайно встречаются». Помните, что за ведущим остаётся право наложить вето на отношения, которые он сочтёт неприемлемыми для игры.

БЕСПОЛЕЗНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Не все ваши отношения будут задействованы во время каждой игровой встречи — это нормально. Но если вы заметили, что один из персонажей долгое время не появлялся на сцене, это повод задуматься, важен ли он. Если он вам дорог, обсудите с ведущим, как можно ввести его в игру. Если же нет, вероятно, стоит заменить его другим персонажем.

Если у вас есть идеи, как персонаж может оказаться вовлечён в игру, поделитесь ими с ведущим. Есть вероятность, что для следующего расследования он придумает испытания для сыщиков, справиться с которым помогут уникальные способности этого персонажа. Или — ещё лучше — добавить в жизнь этого персонажа больше проблем, и тот окажется вынужден обратиться за помощью к сыщикам.

Разумеется, эти способы работают не для всех персонажей. Если вы чувствуете, что созданные вами **отношения**, не вдохновляют вас и не кажутся интересными, вычеркните их из листа персонажа и используйте высвобожденные пункты для создания новой связи. Однако прежде чем браться за ластик, спросите у ведущего, не задумал ли он крупную роль для этого персонажа в истории и не разрушите ли вы его планы. Кроме того, не помешает сообщить об этом другим игрокам — возможно, кто-то из них наметил этого персонажа для создания собственных **отношений**.

НЕ ПЕРЕИГРЫВАЙТЕ

Во время игры может сложиться и обратная ситуация, когда история персонажа тесно переплетается с историей сыщиков. Их отношения проходят через череду испытаний и трансформируются в нечто новое: враги становятся товарищами, а бурный роман превращаются в крепкую дружбу.

Если в игре произошло нечто подобное, это здорово, но во всём нужно знать меру. Вероятно, будет лучше, если на какое-то время персонаж отойдёт на второй план. Он может отправиться в путешествие, покинуть город или просто какое-то время не появляться в жизни сыщика. Во-первых, это позволит выйти на сцену другим персонажам ведущего, каждый из которых может оказаться не менее интересным. Во-вторых, ведущий может показать, насколько персонаж изменился, вернув его в игру позже.

ИНОГДА ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

Если вы вычеркнули персонажа из списка **отношений**, это ещё не значит, что он перестал быть частью игрового мира. Вы можете порой встречать его во время расследований — и даже вновь создать с ним **отношения**.

Ведущий может обращаться с этим персонажем на своё усмотрение. Однако тот факт, что его нет в списке **отношений**, означает, что он вряд ли станет важной частью расследования.



ПРИМЕРЫ ОТНОШЕНИЙ

МОНИКА ПАРК

Характер и суть отношений: мама Джессики, она **любит** её и стоит за неё горой, когда у дочери случаются проблемы в школе.

Пункты: любовь 6.

Роль: супер-мама. Беспокоится о том, что не может дать Джессике только самое лучшее; ставит нужды дочери превыше собственных.

Проблема: крупные долги из-за потери мужа.

Способности: судмедэкспертиза, медицина, связи в полиции.

Заметки: судебный патологоанатом (ассистент судмедэксперта в медицинском центре Университета Гринвиля). Работу сменила недавно, поскольку отчаянно нуждалась в повышении.

Место в городе: кабинет судмедэксперта в полицейском участке.

ДЭННИ КАН

Характер и суть отношений: кузен Джессики, **симпатизирует** ей, хотя и безжалостен в своих насмешках.

Пункты: симпатия 3.

Роль: центр всеобщего внимания — не имеет значения, радует он всех или раздражает.

Проблемы: банда Красных скорпионов относится ко мне серьезнее, чем моя настоящая семья.

Способности: связи в местных бандах, футбол.

Заметки: обладает большими амбициями, но несерьёзно относится к учёбе и школе в целом; связался с корейской уличной бандой; ввязывается в дела, которые беспокоят Джессику; лучший защитник футбольной команды Труман Лайонс.

Место в городе: торговый центр.

КЁРТИС ЛИНКОЛЬН

Характер и суть отношений: отец Тайлера. Он заботится о сыне и стремится, чтобы тот поступал правильно в любой ситуации.

Пункты: любовь 8.

Роль: амбициозный архитектор, живущий карьерой.

Проблемы: нечистые на руку конкуренты сбивают цены на его проекты.

Способности: архитектура, опора общества.

Заметки: Кёртис любит свою семью и надеется, что сын пойдёт по его стопам, став приемником в его деле. Увлечение Тайлера музыкой он не воспринимает серьёзно и убеждён, что со временем тот вырастет из детских забав. Кёртис хочет больше времени проводить с сыном, но из-за работы удаётся это нечасто.

Место в городе: архитектурное бюро.

ГЭБРИЭЛ СОРАНО

Характер и суть отношений: брат Элизабет, **любит** её, хотя и считает сестру немного избалованной.

Пункты: любовь 3.

Роль: известная личность на кампусе, встречается с Кейтлин Прайс.

Проблемы: прогуливает занятия.

Способности: проницательность 1, крутость 8, запугивание 3, выступление 3, дерзость 3.

Заметки: Гэбриэл учится в выпускном классе старшей школы Трумана. Он весьма популярен среди сверстников — отчасти потому что отлично показал себя в качестве защитника футбольной команды «Труман Лайонс». Гэбриэл противится намерению отца пристроить его в университет Йеля, а развод родителей он пережил куда труднее, чем Элизабет.

АНДРЕА ЛИНКОЛЬН

Характер и суть отношений: мать Тайлера. Она **любит** его и беспокоится о его будущем, потому что часто сталкивается на работе с проблемными подростками.

Пункты: любовь 5.

Роль: полицейский по призванию, а не только по службе.

Проблемы: отказывается не замечать даже мелкую коррупцию в полицейском управлении.

Способности: связи в полиции, контакты среди преступников, огнестрельное оружие.

Заметки: Андреа преданный офицер полиции, её ценят на работе, и у неё хорошие отношения почти со всеми на её участке патрулирования. Несмотря на это, каждая смена — это тяжёлое испытание для неё. Она видела слишком много людей, которые пустили свою жизнь под откос, и не хочет, чтобы с её сыном произошло то же самое.

Место в городе: полицейский участок Дрюсберри.

ГРЕГ ГАННОВЕР

Характер и суть отношений: лучший друг Тайлера ещё с начальной школы. **Симпатизирует** ему и всегда готов прикрыть его спину. Благодаря Тайлеру Грег познакомился с Джессикой. Она ему нравится, несмотря на то, что они расстались.

Пункты: симпатия 5 (Тайлер), симпатия 5 (Джессика).

Роль: мечтает о славе и известности, которые не светят ему в этом замшелом городишке.

Проблемы: тратит слишком много денег на увлечение музыкой.

Способности: музыка.

Заметки: встречался с Джессикой, но она порвала с ним. Вместе с Тайлером организовали музыкальную группу, с которой регулярно репетируют. Для этого в гараже Грега сделали подобие музыкальной студии с хорошей звукоизоляцией.

Место в городе: гараж семьи ГаннOVERов.

1. call Kisti!
2. oil chase is
3. shopping



КАССАНДРА ЯХОДА

Характер и суть отношений: тётя Аманды, она **любит** её и всегда готова выслушать — даже если это телефонный звонок в три часа ночи. Кассандра также знакома с Тайлером, он **симпатичен** ей, и она одобряет его дружбу с Амандой.

Пункты: любовь 7 (Аманда), симпатия 2 (Тайлер)

Роль: мудрый наставник для проблемных подростков.

Проблемы: один из школьных учителей угрожает раскрыть факты о бунтарском прошлом Кассандры.

Способности: математика, бюрократия, фармацевтика.

Заметки: Кассандра преподаёт математику в старшей школе Трумана. Заодно она приглядывает за дочерью своей сестры Агаты — Амандой. Когда Кассандра сама училась в школе, она была проблемным подростком — теперь она использует этот опыт, чтобы помогать Аманде выпутываться из неприятностей. Кассандра также присматривает за Тайлером и считает, что из них с Амандой вышла бы отличная пара.

Bobbi 

АГУСТИН СОРАНО

Характер и суть отношений: отец Элизабет, **любит** и буквально души не чает в своей маленькой дочурке.

Пункты: любовь 5.

Роль: красноречивый и обаятельный адвокат, привыкший решать чужие проблемы.

Проблемы: порой берётся за дела преступников, которым назначили государственного адвоката (своего рода благотворительность для создания фирме хорошей репутации).

Способности: юриспруденция, богатство, связи с влиятельными людьми.

Заметки: Агустин ведёт адвокатскую практику в Дрюсбери. Элизабет живёт с ним большую часть времени, а часть лета проводит со своей матерью. Агустин — один из основателей адвокатской конторы «Шлезингер, Сорано и Миллер», офис которой располагается на Бёрдетт Хилл. Дела у конторы идут отлично, и Агустин представляет в суде интересы самых влиятельных жителей города. Он заботится об образовании дочери, оплачивает дополнительное обучение и даже подготовил ей тёплое местечко в университете Йеля — своей альма-матер.



ШЕРИ МАККИНЛИ-СОРАНО

Характер и суть отношений: мать Элизабет, **любит** её и старается не пропускать выступления её черлидерской команды — даже если может посмотреть его только по смартфону.

Пункты: любовь 4.

Роль: вечно в дороге; любит дочь, но родительские обязанности зачастую выполняет посредством фэйсбука.

Проблемы: беспокоится из-за того, что её исследовательской программе могут срезать финансирование.

Способности: астрономия, контакты в правительстве.

Заметки: Шери — астрофизик и научный консультант NASA. С Агустином они мирно разошлись несколько лет назад. Большую часть времени Элизабет проводит с отцом, но на летних каникулах присоединяется к матери в её разъездах по стране. Шери пытается вдохновить Элизабет идеей поступления в Принстон, который закончила сама. Она хочет проводить с дочерью больше времени, но работа отнимает все её внимание.

КЕЙТЛИН ПРАЙС

Характер и суть отношений: встречается с Гэбриэлом, но **ненавидит** Джессику и Элизабет и постоянно строит им козни.

Пункты: ненависть 3 (Джессика), ненависть 3 (Элизабет)

Роль: первая леди и первая стерва Зелёных акров.

Проблемы: старается показать, что она из состоятельной и благополучной семьи, в то время как её семья испытывает финансовые трудности.

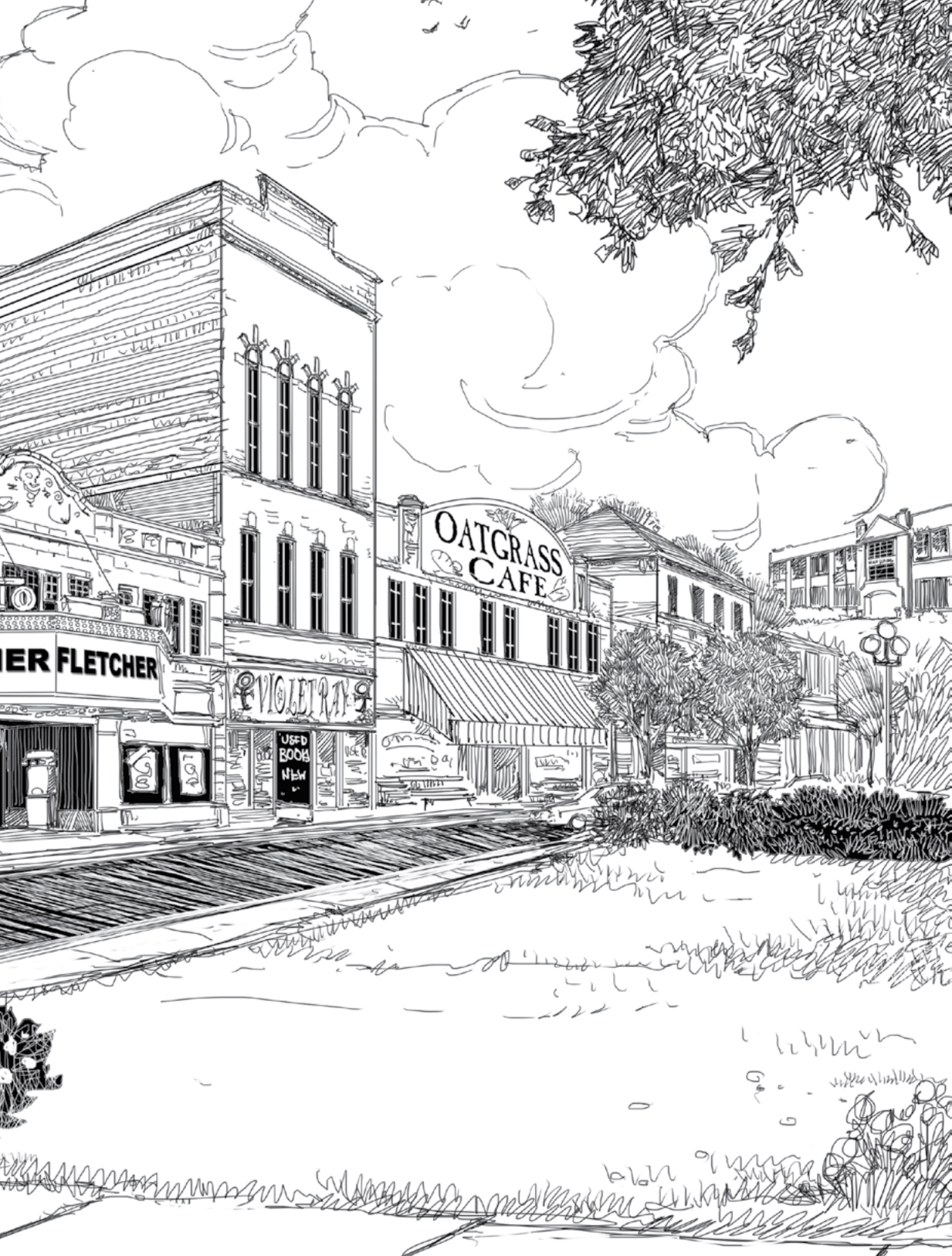
Способности: атлетика 6, крутость 9, слухи и сплетни 3, запугивание 3, дерзость 9.

Заметки: стала первой леди Зелёных акров за счёт того, что ведёт себя как первая стерва. Встречается в Гэбриэлом Сорано дольше, чем с любым другим парнем. Семейные проблемы: не так давно отца уволили с работы из-за диагноза — болезни Паркинсона. Семья держит его недуг в секрете.

Мы привели здесь более полный набор способностей Гэбриэла и Кейтлин, поскольку в примерах этой книги они участвуют в социальных конфликтах с сыщиками. Подробнее об этом можно прочесть в главе «Создание персонажей ведущего» на стр. 97.

every guy on campus today.
seen him around here. Had
this tattoo (rough sketch)







ГОРОД

Местом действия игры «Школьные тайны» является старшая школа в маленьком американском городке. Город — это сцена для будущих расследований. Каждое место в нём создаёт особое настроение и неразрывно связано с персонажами и грядущими событиями.

Для начала дайте Городу краткое описание: бойкий и динамичный пригород, старый промышленный центр, Париж Среднего запада и т. д.

Теперь придумайте проблему: уличные банды, рост наркоторговли, владелец крупнейшего предприятия планирует перенести бизнес куда-то ещё и т. д. Проблемы города — это ещё не загадка, которая требует расследования. Как и в случае проблем отдельных персонажей, это часть описания, которая создаёт особую атмосферу и служит предпосылкой для многих событий игры и сюжетов второго плана.

Также вам потребуется создать несколько ключевых мест в Городе (см. стр. 103): старшую школу (см. стр. 110), полицейский участок и пару точек, в которых обычно собираются подростки.

Создание персонажей игроков и создание Города обычно идут рука об руку. Вы можете начать с идеи своего маленького городка, а затем

придумать сыщиков, которые живут в этом месте. Либо наоборот: сначала вы придумываете ярких и необычных персонажей, а затем создаёте Город для их приключений. Любой способ по-своему хорош. Даже если у ведущего есть чёткое понимание, каким он хочет видеть Город, конкретные места в нём стоит создавать совместными усилиями с игроками. Это сделает Город более разнообразным и позволит игрокам лучше прочувствовать связь с ним.

Вы можете использовать карту (стр. 183) для записи мест, в которых успели побывать. Со временем их количество будет расти, и карта поможет вам не заблудиться.

Как правило, персонажи ведущего прочно привязаны к определённым местам в Городе. Однако когда вы создаёте ключевых персонажей, вовсе не нужно прописывать каждую деталь соответствующего места. Не все они появляются в игре на первой же встрече. К примеру, мать Джессики — важный персонаж, который часто будет появляться в игре. Но пройдёт несколько игровых встреч, прежде чем сыщикам понадобится нанести ей визит на работе в лаборатории судмедэкспертизы. За это время ведущий сумеет

 ГОРОД ИЗ ВОСПОМИНАНИЙ

Персонажи игроков провели в Городе большую часть жизни. У каждого из них есть множество воспоминаний, связанных с этим местом. Некоторые из них счастливые, некоторые — не очень. Создание Города неразрывно связано с историей самих сыщиков. Чем больше в нём мест и людей из их прошлого, тем больше у вас материалов для игры.

найти нужные материалы и фотографии и придумает подходящее описание этого места. Используйте диаграмму отношений (см. стр. 101), чтобы следить за тем, где можно встретить каждого из персонажей. В дальнейшем карта Города, диаграмма отношений и заметки о них превра-

тятся в настоящую энциклопедию вашего сериала о юных детективах.

В этой главе вы найдёте не только руководство по созданию Города для игры, но и пример такого городка под названием Дрюсберри.

ЛЮДИ, ЖИВУЩИЕ ПО СОСЕДСТВУ

Мир игры не вращается вокруг юных детективов и их маленьких тайн. У окружающих людей есть свои цели, чувства и желания. Дайте игрокам это понять.

Описывая персонажей ведущего, используйте те же правила, что и для описания отношений сыщиков (см. стр. 75). У каждого из них есть роль, проблема и способности — если, конечно, они достаточно важны для игры. Если же это знакомый персонаж для определённого места в Городе (см. стр. 105) или безымянный персонаж второго плана, ему будет достаточно роли. Можете добавить к его описанию проблему, которую сыщики смогут использовать в качестве рычага давления. Если позже этот персонаж станет кем-то важным или герои решат завести с ним отношения, добавьте ему пару способностей.

Роль и проблемы — ключевые составляющие описания персонажа. Именно их вы будете использовать для создания загадок (см. стр. 135). Когда у каждого персонажа есть чёткая мотивация, ведущему гораздо проще планировать игру. Он знает, кто может оказаться вовлечён

в расследование, кто может обладать ценной информацией, а кто пострадает от решений юных детективов.

Разумеется, за одну игровую встречу вы не сможете уделить время каждому персонажу. Но постарайтесь наделить их чем-то вроде «искусственного интеллекта», пусть они действуют самостоятельно и независимо от сыщиков. Это сделает мир игры живым и предоставит новые возможности для развития сюжета. Чтобы не переусложнять игру лишними деталями, выберите для каждого эпизода одного персонажа ведущего и проработайте его историю. Сыщики могут быть напрямую вовлечены в неё либо узнать о происходящих с этим персонажем событиях посредством слухов или обновлений в социальных сетях.

ГЕРОИ И ЗЛОДЕИ

Главный инструмент ведущего — это перечень персонажей, которых герои могут встретить в Городе. Именно эти персонажи создают

атмосферу и дух игры. Их проблемы становятся источником вдохновения для будущих загадок, а способности помогают сыщикам в расследованиях. Однако гораздо чаще герои будут встречать персонажей, которые будут мешать им, создавать новые проблемы или даже становятся главными антагонистами в сценарии. Мы разделили таких персонажей на три категории: злодеи, зачатые враги и помехи.

Злодеи — это «плохие парни» вашей истории. Кто-то из сыщиков или их близких стал их жертвой, и теперь юным детективам предстоит разоблачить этих мерзавцев.

Зачатые враги — соперники сыщиков, бывшие парни или просто придурки, которые ненавидят героев и хотят испортить им жизнь.

Персонажи-помехи могут встать на пути героев, но в этом нет злого умысла. Они просто делают свою работу, ничего личного. Бдительный охранник на входе в клуб или вездливый чиновник — примеры таких персонажей. Вот что важно помнить, когда имеете дело с персонажами-помехами: конфликт с ними никогда не перерастёт в полноценную стычку. Чтобы обойти их, достаточно победить в простом социальном состязании или воспользоваться отношениями. Или не связываться с ними вообще и обратиться к общим способностям вроде **скрытности** или **механики**.

Разумеется, сыщики будут встречать и других персонажей. В Городе хватает жителей, которым они уже успели помочь и которые готовы сделать то же самое для них.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

Персонажи ведущего с таким же набором способностей, как и у героев — большая редкость для игры «Школьные тайны». Обычно в этом нет необходимости. Так, например, персонажам ведущего не нужны исследовательские способности, потому что расследование лежит на плечах юных сыщиков. В исключительных случаях

в роли исследовательской способности может выступать профессия персонажа или его род деятельности.

Злодеи и зачатые враги могут обладать запасом пунктов общих способностей, равным или даже большим, чем запасы сыщиков. Выбирая способности, которым должен обладать злодей, просто подумайте о том, в каких состязаниях с персонажами игроков он примет участие. Не забудьте дать ему помощника или даже двух — иначе он не продержится против объединивших усилия сыщиков даже пары раундов.

Если это необходимо, укажите модификатор **внимания**, **скрытности** или **статуса** (см. стр. 48) персонажа. Этот модификатор не может быть меньше -3 или выше $+3$.

Следующий этап — определите рейтинг **крутости** персонажа. Вот быстрый способ это сделать:

- **Крутость 2:** статисты, школьные ботаники, просто застенчивые или нервные подростки.
- **Крутость 6:** персонажи-помехи, возможные соперники или угрозы.
- **Крутость 9 и выше:** крутые ребята и школьные знаменитости.

Если персонаж ведущего — возможный участник социального конфликта, ему также потребуются межличностные способности и рейтинг дерзости.

Дайте злодеям и зачатым врагам сыщиков одну межличностную способность с рейтингом 3, ещё одну — с рейтингом 2 и две — с рейтингом 1. Если у злодеев есть помощники, им достаточно одной межличностной способности с рейтингом 2 и ещё по две — с рейтингом 1. Это лишь рекомендации, вы можете изменить эти значения, если чувствуете, что это необходимо.

Рейтинг **дерзости** должен быть равным минимум 4 у каждого поименованного персонажа ведущего. В противном случае социальный конфликт с ним будет слишком скучным и быстрым. Рейтинг **дерзости** главных противников должен

составлять 10–12 пунктов, а их помощников — 6–8 пунктов. Если во время игры рейтинг способностей сыщиков вырос, поднимите и рейтинги их соперников — либо же сделайте противниками героев школьных учителей или других взрослых.

Как и в других ролевых играх, вы можете придумывать разные типажи противников для героев. Например, «толстый», но бесполезный увалень (**крутость** 8, **дерзость** 2), или «стеклянная пушка», рассчитанная на один выстрел (**крутость** 2, **дерзость** 6), или по-настоящему серьёзный соперник (**крутость** 8, **дерзость** 8). Помните: каждые 4 пункта **крутости** дают гарантию, что персонаж «переживёт» ещё один раунд конфликта.

Наконец, выберите рейтинги других общих способностей, которые могут использоваться

в состязаниях. **Атлетика** и **вождение** пригодятся для погонь, а **драка** — для потасовок. Рейтинги должны быть примерно равны рейтингам аналогичных способностей у сыщиков.

Если вы вводите в игру полицейских или других персонажей, цель которых — закончить конкретную сцену, можете смело дать им огромный запас пунктов. Или просто тратьте по 4 пункта на каждую проверку до тех пор, пока сцена не будет завершена. Если игроки вам доверяют, вам даже не придётся этого делать. Просто скажите что-то вроде:

«Вы замечаете огни полицейских машин и видите копов, которые бегут разнимать драку. Через несколько минут вы уже сидите в полицейском участке, ожидая прибытия родителей».

ПРИМЕРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

В описаниях персонажей, которые приведены ниже, не указаны их проблемы. Пока они не стали частью вашей игры, проблемой может стать что угодно: алкоголизм, наркотическая зависимость, долги, болезни, влиятельные враги, трудный ребёнок и т. д.

211 - robbery
207 - kidnapping
240 - assault
187 - homicide

ЗЛОДЕИ

ЖЕСТОКИЙ УЧИТЕЛЬ

Роль: его цель — превратить жизнь учеников в ад.

Способности: бюрократия 2, крутость 8, запугивание 3, провокация 3, учитель 3, дерзость 10

Модификатор внимания: +1

Модификатор статуса: +2 (действует только в школе)

ПРОДАЖНЫЙ КОП

Роль: защищает не тех людей, которых следовало бы.

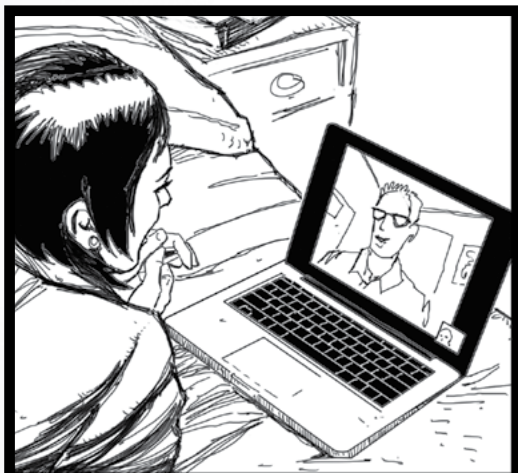
Способности: проникательность 2, бюрократия 2, крутость 6, коп 3, драка 7, стрельба 7

Модификатор внимания: +2

Модификатор статуса: +1

Модификатор скрытности: +1

КОРРУМПИРОВАННЫЙ ВЛАДЕЛЕЦ КРУПНОГО БИЗНЕСА**Роль:** богатеет сам, разоряя других.**Способности:** бизнес 3, крутость 10, лезть 2, переговоры 3, дерзость 7**Модификатор статуса:** +2 или +3**НАРКОТОРГОВЕЦ****Роль:** «криминальный босс» школы.**Способности:** проницательность 3, крутость 10, химия 3, драка 8, запугивание 2, дерзость 6**Модификатор внимания:** +2**Модификатор статуса:** +1 (только в школе)**ЗАКЛЯТЫЕ ВРАГИ****ШКОЛЬНЫЙ ХУЛИГАН****Роль:** вожак своры задира.**Способности:** крутость 10, драка 8, поиск слабости 2, запугивания 3, провокация 2, дерзость 6**Модификатор статуса:** +2**Модификатор скрытности:** +1**Президент класса****Роль:** начинающий политик.**Способности:** крутость 8, дебаты 2, разговор по-взрослому 3, дерзость 10**Модификатор статуса:** +1 (только в школе)**СУРОВЫЙ ДИРЕКТОР****Роль:** держит учеников в ежовых рукавицах школьных правил.**Способности:** проницательность 3, бюрократия 2, крутость 12, запугивание 3, дерзость 8+**Модификатор внимания:** +2**Модификатор статуса:** +3 (только в школе), +1 (в Городе)**Модификатор скрытности:** +2**ЧЕЛОВЕК-СОСЕД****Роль:** нарушитель спокойствия.**Способности:** крутость 5, слухи и сплетни 3, провокация 1, дерзость 6**Модификатор внимания:** +3**Модификатор скрытности:** +1**ПОМЕХИ****ВЫШИБАЛА В КЛУБЕ****Роль:** держит людей по ту сторону ограждения.**Способности:** проницательность 2, крутость 9, детектор алкоголя 3, драка 8, запугивание 3**Модификатор внимания:** +2**Модификатор статуса:** +1 (только в клубе)**ШКОЛЬНЫЙ ИНЖЕНЕР ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ****Роль:** единоличный правитель школы после её закрытия.**Способности:** крутость 5, слухи и сплетни 2, запугивание 2, механика 8**Модификатор внимания:** +1**Модификатор скрытности:** +1**ОХРАННИК****Роль:** сильная рука службы безопасности компании.**Способности:** проницательность 2, крутость 5, вождение 4, драка 5, переговоры 1, шокер 5**Модификатор внимания:** +1**Городской чиновник****Роль:** скучный мелкий государственный служащий.**Способности:** крутость 8, переговоры 2, успокаивание 2, бумажная волокита 3**Модификатор внимания:** +1**Модификатор статуса:** +1 (только в Городском совете)



Get into secret

Get:

Walrus receipt
Morton New can (empty)

Sunglasses

Hotchell sauce (fine)

Klonopin prescription bottle

ПОМОЩНИКИ

ТАКСИСТ

Роль: знает каждого в этом городке.

Способности: крутость 4, вождение 6, поиск короткого пути 3

Модификатор внимания: +1

ХОРОШИЙ КОЛ

Роль: опора сообщества.

Способности: проникаемость 2, бюрократия 2, крутость 6, Сор 3, драка 6, стрельба 6, запугивание 2

Модификатор внимания: +2

Модификатор статуса: +1

Модификатор скрытности: +1

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АДВОКАТ

Роль: верит в свое дело и действует из лучших побуждений.

Способности: проникаемость 3, крутость 7, юриспруденция 3, переговоры 2, выступление 2

Модификатор статуса: +1

ШКОЛЬНЫЙ СЕКРЕТАРЬ

Роль: один из тех, кто на самом деле управляет школой.

Способности: бюрократия 2, крутость 8, запугивание 2

Модификатор внимания: +2

Модификатор статуса: +1 (только в школе)



ДИАГРАММА ОТНОШЕНИЙ

Это чрезвычайно полезный инструмент, который позволит следить за тем, как сыщики связаны с другими персонажами. Ведущему он будет полезен в создании загадок, потому что сразу даёт понять, кто может стать преступником, а кто жертвой. Игрокам же он позволяет запомнить, к кому они могут обратиться за помощью и с кем имели дело в прошлом.



СОЗДАНИЕ ДИАГРАММЫ ОТНОШЕНИЙ

Создать диаграмму просто: возьмите лист бумаги и напишите имя сыщика в центре, а вокруг него — имена персонажей, с которыми он связан **отношениями**. Затем соедините их с именем сыщика: используйте одинарные стрелки для **симпатии**, двойные — для **любви** и пунктирные — для **ненависти**. По мере развития игры на диаграмме будут появляться новые имена и связи, а старые придётся вычёркивать.

Вы можете начертить диаграмму отношений как для каждого сыщика, так и для всей группы. Создаётся она по тому же принципу, но вы должны помнить, что некоторые персонажи могут быть связаны с двумя или даже тремя детективами. Также вы можете отметить на диаграмме отношения между персонажами ведущего, если они важны для истории. «Дженни **ненавидит** меня, но ей симпатичен Скайлер, которому **симпатична** я» — что-то вроде этого.

Скорее всего, ведущий создаст как минимум одного-двух персонажей, о существовании которых герои до начала игры не подозревают. Чаще всего в роли таких персонажей выступают злодеи и подозреваемые. До определённого момента они остаются в тени, но потом сыщики находят улики, которые однозначно на них указывают. С этого момента их можно отметить на диаграмме отношений и начать прослеживать их связи с другими персонажами.

Со временем диаграмма отношений будет расти, а вы больше узнаете о том, как жители Города относятся к сыщикам и друг к другу.

Диаграмма отношений — это полезный инструмент, но вовсе не обязательная часть игры. Попробуйте воспользоваться ею, но если чувствуете, что она мешает, выберите любой другой метод, который больше подойдёт вашей группе.

РАБОТА ПОЛИЦИИ

Раз уж сыщики взялись за расследование преступлений, им предстоит часто взаимодействовать с полицией. Поначалу их не будут воспринимать всерьёз, но чем больше раскрытых дел окажется на счету юных детективов, тем больше шансов получить признание со стороны служителей закона — пусть даже неохотное и неофициальное.

Кроме того, всегда приятно осознавать, что есть пара копов, готовых прийти на помощь, когда дело запахнет жареным. Правда, порой их появление может не только спасти ситуацию, но и испортить всё расследование.

В начале игры ведущий должен ввести как минимум двух сотрудников полиции, с которыми сыщики будут взаимодействовать чаще прочих. Один из них будет вести себя как заклятый враг и соперник юных детективов, а второй может стать верным помощником и ценным источником информации. При первом появлении этих персонажей дайте игрокам понять, кто есть кто, и постарайтесь раскрыть их характеры.



Когда сыщики пытаются пообщаться с местом пикника студенческого братства Каппа Омега, неподалёку от них оказывается детектив Оскар Стивенсон. Из разговора с ним складывается впечатление, будто он лично знает каждого в округе и даже встречается с малой одного из сыщиков, когда они сами учились в старшей школе. Конечно, он знает, что от ребят из Каппа ничего хорошего ждать не приходится. Поэтому и выбрался на прогулку с собакой так далеко от дома. Всегда с сыщиками для него — лишь предлог задержаться здесь подольше и преследовать за пикником братства.

Офицер Джесси Ранко появляется на сцене буквально через полминуты после того, как сыщики обнаружили машину Денни Канга заполненной строительной пеной. Не нужно обладать вниманием, чтобы почуять запах алкоголя в дыхании Джесси, когда она распекает Денни. На её взгляд, нужно быть непроницаемым тушицей, чтобы оставить машину на территории местной банды, да ещё и забить закрыты lock на крыше.

В начале игры вам вовсе не нужно знать все подробности и детали работы полицейского участка, но продумать основные моменты будет не лишним. Так, например, количество служащих полиции зависит от численности населения города: 2,5 штатных сотрудника на 1000 жителей. Поэтому в маленьких городках порой бывает только один сотрудник полиции — местный шериф, который лично проверяет каждый вызов. В городах побольше появляется полноценный штат служащих, причём примерно 15% из них относятся к руководящему составу: сержанты, лейтенанты или даже капитаны (обычно выполняют роль начальника участка). Шеф полиции в таких случаях назначается либо мэром, либо городским советом. В трудные времена численность штата сокращают, поэтому нагрузка на каждого сотрудника становится выше: кому-то приходится патрулировать большую территорию, кому-то — раскрывать больше дел.

В крупных городах и мегаполисах в полицейских участках есть специальные должности вроде детектива, специалиста по делам несовершеннолетних или криминалиста. Помимо полиции штата, у каждого округа есть управление шерифа. Обязанности и полномочия шерифа, а также его отношения с полицией штата разные в разных уголках страны. Где-то это главная служба охраны правопорядка, в дела которой полиция штата не вмешивается. Где-то они работают на равных, а где-то в ведомстве шерифа находятся лишь мелкие правонарушения.

Как правило, в маленьких городках у шерифа нет собственной криминалистической лаборатории, и все вещественные доказательства отправляют полиции штата. Также полиция штата может

отправить в округ собственную следственную группу для расследования серьёзных преступлений — если возможностей местного управления шерифа окажется недостаточно.

Что касается ФБР, то она берётся только за особо громкие дела, вроде ограбления банка или похищения. Управление по борьбе с наркотиками или иммиграционная служба могут принимать участие в расследовании, если оно имеет региональное значение, либо если для дела была сформирована локальная целевая группа специалистов. Если в игре появляется кто-то из этих ребят, дело должно быть по-настоящему серьёзным. Кроме того, если сразу несколько ведомств берутся за одно расследование, это может привести к соперничеству между ними, что окажется на руку юным детективам.

МЕСТА В ГОРОДЕ

Каждой истории нужна сцена и декорации. Вам предстоит придумать несколько мест в вашем Городе: старшую школу, полицейский участок, дом кого-то из сыщиков, кафе, куда подростки забегают после школы и т. д.

Места в Городе — это важная часть игры, они обладают собственными игромеханическими эффектами:

- Чтобы попасть в некоторые места, персонажу придётся потратить несколько пунктов **крутости** — это называется **порогом** (см. стр. 105).
- Если вы проиграете в стычке в определённом месте, его порог для вас может возрасти (см. стр. 105).
- Отношения могут предоставить доступ к определённым местам в Городе (см. стр. 106).

Вовсе не нужно продумывать буквально каждое место. Посмотрите на листы персонажей, на их способности, увлечения и отношения, и подумайте, с какими местами в Городе они могут быть связаны. Возможно, кроме этого вы захотите создать пару мест за его границей. Например, другой городок, с школьной футбольной командой из которого постоянно соревнуются одноклассники сыщиков, или колледж, куда они мечтают поступить, или парк развлечений. Большая часть ваших игр будет проходить в Городе,

но рано или поздно игрокам захочется размять ноги и отправиться за новыми впечатлениями.

Для игроков и ведущего Город становится инструментом планирования расследования. Каждая новая точка на его карте — это потенциальное место преступления и источник ценной информации. Каждый местный житель — это полезный контакт, потенциальная жертва или возможный преступник.

В начале игры создайте лишь несколько ключевых мест. Затем вы будете расширять список, придумывая локации на ходу. Это несложно, а для игры будет только лучше, если новые места будут появляться, когда они нужнее всего и лучше всего вписываются в ситуацию. Места, которые вы создадите в начале, помогут вам лучше понять Город, но только ваши приключения смогут вдохнуть в них жизнь.

КЛАСС

Как и в реальном мире, социально-экономический класс играет важную роль в игре «Школьные тайны». Во время создания сыщика вы указываете, к какому классу относится его семья (см. стр. 30): великосветские снобы, простые работяги, жители трущоб, средний класс и т. д. Некоторые места в Городе могут совершенно не подходить сыщику по классу. Если он отправится туда, у него наверняка возникнут проблемы.

Также несовпадение социального класса сыщика и места в Городе можно использовать для увеличения порога локации.

Это правило — необязательная часть игры. Можете использовать его для создания нужной атмосферы и драматического напряжения, но если считаете, что ваша история не о классовых различиях, просто не обращайтесь к нему.

МЕСТА В ГОРОДЕ: КАК СОЗДАТЬ

Записывайте основные черты мест, которые создаёте. Можете использовать карточки для каждого места в Городе или заведите для этого специальный блокнот или файл на планшете. Кроме того, не забывайте отмечать новые места на карте (см. стр. 183), чтобы их список всегда был у вас перед глазами. Это часто помогает игрокам определиться с тем, куда их героям следует отправиться.

Ведущий использует описание мест в Городе для того, чтобы создавать новые загадки. Поэтому ему нужно больше информации о каждом из них. О том, как создавать улики и угрозы, читайте в главе «Тёмная сторона школьной жизни» на стр. 123.

Чтобы игрокам было проще взаимодействовать с местами в Городе, опишите несколько важных аспектов каждого из них:

- **Первые впечатления** — это перечень визуальных образов, примечательных объектов и ярких ощущений, которые ассоциируются у игроков и персонажей с этим местом.
- **Знаковый персонаж** — «лицо» этого места, именно он первым встречает героев. Вы сами решаете, насколько детального описания он заслуживает.
- **Порог** — число пунктов **крутости**, которое должен потратить сыщик, чтобы попасть в это место. Сыщик может не тратить пункты, если связан отношениями с кем-то из этого места.

ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

Когда сыщики впервые оказываются в каком-то месте, ваша задача сделать его живым и настоящим. Уделяйте внимание деталям. Если герои пришли в ночной клуб, подумайте, какая музыка там играет? В каком районе он находится? Это мрачное и неприятное место или клуб лишь недавно открылся и сейчас на пике городской моды?

Когда игроки задают вопросы о каком-нибудь месте, желательно, чтобы ведущий дал им то, чего они желают. Либо же он может вернуть игрокам их же вопрос и позволить самим описать тот или иной аспект сцены.

«Эта лодка — это бывший катер или что-то вроде шлюпки?» — «Ты мне скажи. А засно опиши, как она выглядит».

«В этом магазине продаются романы моего отца?» — «Да, они здесь. Скажи, им выделили отдельную полку рядом со входами или их можно найти в секции распродаж?»

«Здесь есть огнетушители?» — «Прямо рядом с тобой щиток с надписью на стекле «Разбить в случае пожара»»

«Я здесь кого-нибудь знаю?» — «Да, ты осматриваешь толпу и видишь знакомое лицо возле бара. Скажи, кто это?»

Разумеется, события не всегда благосклонны к сыщикам. Если вы чувствуете, что сейчас подходящий момент, чтобы добавить драмы, или вы хотите создать основу для важной сцены, не стоит передавать бразды правления в руки игроков.

«Судя по всему, телефонный провод перерезали какие-то вандалы».

«В меню ты находишь своё любимое мороженое, а за стойкой стоит тот симпатичный парень с факультатива по французскому. Как там его зовут?»

«Огнетушитель пуст, а его допустимый срок хранения истёк пару лет назад. Кто бы ни владел этим местом, он явно подкупил пожарного инспектора, чтобы прийти проверке».

ЗНАКОВЫЙ ПЕРСОНАЖ

У большинства мест в Городе есть знаковый персонаж — «лицо» этого места, именно он сможет ответить на вопросы, если герои пришли в поисках информации.

Подумайте, кого сыщики встречают первым, когда оказываются в новом месте? К примеру, в случае бара или ночного клуба знаковым персонажем может стать бармен или охранник. В библиотеке им станет библиотекарь, а в полицейском участке — шериф. Ведущий должен придумать хотя бы краткое описание этого персонажа. Начать можно с чего-то простого: «лысеющий продавец» или «бездомный оборванец», детали вы сможете добавить позже, когда в этом возникнет необходимость.

Если вы хотите дать каждому из них подробное описание, почитайте раздел «Создание персонажей ведущего» на стр. 97. Там рассказано о выборе способностей персонажей и модификаторов для взаимодействия с ними. Разумеется, не каждому знаковому персонажу нужно столь подробное описание — только тем, кто может выступить в качестве угрозы или помощника для героев. Если сыщики могут завязать отношения со знаковым персонажем, добавьте к его описанию проблему, с решением которой они способны помочь.

Не стесняйтесь описывать больше одного персонажа для каждого места в Городе, если чувствуете в этом необходимость.

ПОРОГ

Одни места в Городе совершенно безопасны для сыщиков: их дома, школа, закусочная, в которую они забегают после уроков. В другие же попасть непросто, потому что сыщики — все-

го лишь подростки: здание суда, фабрики, дорогой ночной клуб или дома жертв и подозреваемых в расследовании. Некоторые уголки Города могут быть опасны сами по себе: полуразрушенные здания, криминальные районы, места сброса отходов. Чем сложнее попасть в определённое место, тем выше его **порог**. Это цена в пунктах **крутости**, которую должен заплатить сыщик, чтобы зайти на негостеприимную территорию. Есть три категории мест и три значения порога для них.

К **безопасным** относится большая часть публичных мест в Городе и его окрестностях. Сыщики часто бывают там, и ни у кого не возникает мысли о том, что им туда нельзя. Школа (за исключением учительской или кабинета директора), дома сыщиков, торговый или развлекательный центр, городской парк, библиотека.

Территория взрослых (1 пункт **крутости**) — любое место, в котором подросток сразу привлекает к себе внимание, либо место, где он оказывается, если его дела плохи. Кабинет директора, полицейский участок, городской совет, зал суда, ночной клуб, бар или ипподром.

Опасные места (2 пункта **крутости**) — если сыщик не знает местных правил или не обладает нужными навыками, его ждут серьёзные проблемы. Недостроенные здания, дома с частной охраной, подпольный притон или казино, квартал красных фонарей, армейский полигон.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: СИТУАТИВНЫЕ ПРЕПЯТСТВИЯ

Ведущий может увеличить порог любого места на 1, если считает, что сыщики оказываются в невыгодном положении при попытке попасть туда. Чаще всего это используется, чтобы создать небольшой **порог** при входе в **безопасную зону**, но точно так же это правило может сделать **опасные места** ещё опаснее. Как только герои преодолевают препятствие и оказываются внутри, это дополнительное препятствие

исчезает, и в следующий раз **порог** считается по общим правилам.

Вот несколько причин, из-за которых порог может возрасти:

Класс: социальный класс сыщика гораздо ниже, чем у людей, связанных с этим местом. Либо наоборот — он слишком высок и к сыщику относятся как к высокомерному снобу. Избалованный сынок богатых родителей вряд ли встретит радужный приём в портовом баре.

Личный враг: с этим местом прочно связан персонаж, который **ненавидит** сыщика.

Проигранная стычка: если в прошлом сыщик проиграл социальный конфликт в этом месте, ему это не скоро забудут, а герой ещё долго будет ловить насмешливые или полные неприязни взгляды.

Особая угроза: если сыщиков ждёт-то что-то особенно неприятное в этом месте, ведущий имеет полное право увеличить его **порог**. Возможно, о нём ходят жуткие легенды, или сыщику разбили здесь сердце, или тут просто поселился злобный бродячий пёс.

Помните главное: **порог** нужен не для того, чтобы заставить сыщика держаться подальше от какого-то места. Это способ дать игроку понять, что визит туда станет рискованной затеей, и ему стоит подготовиться. Кроме того, это мотивирует игроков искать способы избавиться от **порога**, а для этого придётся искать нестандартные решения, заводить новые связи и в целом больше взаимодействовать с миром игры.

ПОРОГИ И ОТНОШЕНИЯ

Отношения могут помочь получить нужную информацию из какого-то места, избежав траты пунктов **крутости**. Для этого сыщик должен попросить об услуге персонажа, который связан с этим местом либо по какой-то причине обладает влиянием в нём.

К примеру, Джессика пытается попасть в полицейский участок, чтобы идентифицировать подозреваемого. Копы не воспринимают героев всерьёз и просто отмахиваются от них, считая что сами способны найти того, кто вломился в школу прошлой ночью. Сыщики уверены, что преступление совершил кто-то из своих. У героев есть пара предположений о мотивах преподавателей, но им нужно больше узнать об их прошлом. Джессика и другие юные детективы могут:

- Попросить помощи у мамы Тайлера — она работает в полицейском участке.
- Заручиться поддержкой матери Джессики, судмедэксперта в том же полицейском участке.
- Поговорить с Исайей, другом Аманды. Он кадет полицейской академии и проходит стажировку в участке.
- Создать новые отношения с Кеном Ли, начальником охраны школы Трумана.

Любой из этих вариантов вынудит полицейских воспринимать сыщиков серьёзно либо поможет получить интересующую информацию из вторых рук.

Если время позволяет, разыграйте сцену, в которой сыщики обращаются за помощью к своим близким. Кроме того, герою придётся потратить 1 пункт **отношений**, если хотите, чтобы персонаж сделал что-то за вашего героя (см. раздел «Помощь» на стр. 83). В случае сложной и необычной задачи персонаж ведущего может попросить сыщиков об ответной услуге. Если же задание опасное или противоречит убеждениям персонажа и его интересам, это потребует траты 2 пунктов **отношений** (см. «Пойти на риск» на стр. 83).



МЕСТА В ГОРОДЕ: КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ

Места в Городе и его округе становятся декорациями для событий игры. Некоторые группы любят исследовать каждый уголок города и только рады подробным описаниям и интересным деталям. Другие же хотят сосредоточиться на действии и расследовании, поэтому им хватает пары слов о каждом месте. Независимо от того, какой из этих стилей вы выберете, каждая точка на карте — это и сцена для вашей будущей игры, и источник идей для сюжетов, и новые опасности, которые ждут сыщиков.

Попасть в некоторые места непросто: придётся одолжить у отца машину, нарушить комендантский час или раздобыть фальшивое удостоверение личности, чтобы проникнуть в клуб. Именно такие препятствия и невидимые границы формируют облик Города в глазах подростков.

Самые интересные уголки Города часто выпадают из поля зрения взрослых: заброшенный дом на окраине, кладбище или старое железнодорожное депо. Старайтесь мыслить нестандартно и придумывать новые места, в которых могут собираться подростки.

ДЕКОРАЦИИ ДЛЯ СЦЕНЫ

Первая и основная роль, которую выполняют места в Городе — это декорации для игровых сцен. Когда ведущий или кто-то из игроков инициирует новую сцену, он должен рассказать, где и в какой обстановке будет разворачиваться её действие. Это важно, потому что от этого зависит реакция персонажей. Даже обычная дружеская беседа будет восприниматься совсем иначе, если происходит не во внутреннем дворе школы, а в кабинете директора.

Игроки могут участвовать в создании в Городе, добавляя важные детали к их описанию. Это помогает ведущему определить ожидание игроков и создать прочную связь между местом и детективами.

ИДЕИ ДЛЯ СЮЖЕТА

Какой бы крутой сюжетный поворот вы ни задумали, его можно сделать ещё круче, если выбрать для него подходящее место в Городе. Если сыщикам нужно выследить своего информатора, беседа пройдёт куда интереснее, когда они застанут его во время плавания в бассейне, а не просто встретят в парке. Если герои следуют за подозреваемым, то заброшенный склад станет прекрасным местом для встречи с ним. Всякий раз когда вы планируете интересную сцену, подумайте, в где она смотрелась бы особенно захватывающе. Можете использовать как уже существующие места, так и создавать новые.

Кроме того, отдельные места в Городе сами по себе могут стать источником новых идей для сюжетов. К примеру, на этапе создания Города вы решили, что неподалёку от него есть затопленные каменоломни, куда любят выбираться подростки. Но это не только площадка для тусовок, но и место, в котором можно спрятать то, что не должны найти: разбитый автомобиль или чьё-то тело. Если в школе есть хакерский кружок, то кто-то может использовать его 3D-принтеры, чтобы делать бонги и т. д.

Когда игроки создают какое-нибудь место в Городе, это сигнал для ведущего, что они хотят видеть именно это место в игре. Подумайте, какие истории и какие преступления могут быть с ним связаны и используйте эти идеи для создания сюжетов. Подробнее о том, как это сделать, читайте в разделе «Создание загадок» на стр. 135.

УЛИКИ И МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ

Расследуя преступление, сыщики находят всё больше улик, которые помогают им докопаться до сути происходящего. Каждой улике нужно место. Улицы Города, жилые кварталы и тесные комнатки офисов полны вещественных доказательств или свидетелей, которые могут дать героям подсказку. Иногда им придётся проводить исследования в библиотеках, компьютерных

клубах или собирать последние слухи в местном баре. А иногда собственных способностей сыщиков будет недостаточно, и им придётся искать экспертов и консультантов в школе, университете или бизнес-центре.

Чтобы раскрыть преступление, сыщикам предстоит обойти немало мест в Городе. Возможно, знаковый персонаж в одном из них недавно видел подозреваемого. Или камеры безопасности супермаркета засекли номер машины, на которой скрылся преступник. Такие подсказки помогают сыщикам сузить круг подозреваемых и лучше разобраться в том, что происходит (подробнее читайте в разделе «Улики» на стр. 39). Порой вы захотите направить игроков по ложному следу — подкинуть пару улик, которые создают впечатление важных и нужных сведений, но на деле не относятся к расследованию. Это интересный ход, но не увлекайтесь им. Игра быстро перестаёт приносить удовольствие, если с трудом добытые сведения раз за разом заводят героев в тупик. Даже если улики не относятся к текущему расследованию, они могут стать прекрасной основой для других сюжетных линий. Иногда то, что казалось ложным следом в текущем деле, становится основой для целого расследования в следующем эпизоде.

ПРЕПЯТСТВИЯ И УГРОЗЫ

Каждое место в Городе может не только предоставлять улики и полезные ресурсы, но и таить в себе угрозу для юных детективов. Игра становится интереснее, когда сыщики покидают привычную зону комфорта и заходят на территорию, где их поджидают неприятности. Отчасти это отражено в порогах каждого места, но не стоит ограничиваться лишь тратой пунктов **крутости**, это должна быть настоящая угроза, с которой герои вынуждены справляться. Вовсе необязательно, чтобы в каждом новом месте их ждала группа хулиганов в спортивных костюмах или злобный заместитель директора, объявив-

ший на них охоту. Препятствием в расследовании может стать школьный секретарь, ревностно выполняющий свою работу, чрезмерно навязчивый ухажёр или неожиданно шумная пьяная вечеринка. Подробнее о том, как справиться с такими угрозами, читайте в разделах «Социальные состязания» на стр. 49 и «Помехи» на стр. 97.

СОЗДАНИЕ ГОРОДА

В качестве действия игры мы предлагаем городок Дрюсберри, описание которого вы найдёте не стр. 114. Но с тем же успехом вы можете создать собственный Город — со своим названием и историей.

Для игры в «Школьные тайны» лучше всего подходят городки средних размеров: от 15 до 40 тысяч жителей, и уж точно меньше 100 тысяч. Такие места достаточно большие, чтобы в них был свой развлекательный центр и активная ночная жизнь, но в то же время, достаточно маленькие, чтобы между местными жителями завязались крепкие соседские отношения.

Возможно, в наш век цифровых коммуникаций это покажется старомодным, но в центре игры «Школьные тайны» — группа подростков, которые тесно связаны с окружающими их людьми. Сыщикам не безразличны судьбы друзей и соседей, и они привыкли полагаться на них в трудных ситуациях.

Города, в котором происходит действие игры, достаточно мал, чтобы любые новости разносились по нему быстро, но достаточно велик, чтобы здесь всегда можно было найти места и людей, с которыми вы не сталкивались раньше. С другой стороны, Город не настолько мал, чтобы местные меньшинства (этнические или культурные) считались отдельной кастой, но и не настолько велик, чтобы отличия между ними и остальными жителями не влияли на нравы и порядки в Городе.

Впрочем, вы легко можете с нами не согласиться. Возможно, вы захотите сделать местом дей-

ствия игры мегаполис или решите, что для вашей игры подойдёт городок, разделённый на обособленные кварталы. Вперёд, и удачи вам с этим! В главе «Вариации» на стр. 155 вы найдёте дополнительные правила и идеи, которые помогут вам настроить игру под свои нужды.

Чтобы добавить в игру разнообразия, уделите внимание не только Городу, но и местам вокруг него. Наверняка недалеко есть «Большой город», где происходят все громкие культурные события и куда мечтает перебраться молодёжь после выпуска из школы. Там же, скорее всего, рас-

положены престижные колледжи и университеты, куда съезжаются выпускники со всего штата. Пусть это будет не просто точка на карте — добавьте в игру персонажей, которые приехали оттуда или наоборот — мечтают туда перебраться.

Не забывайте и о дикой природе: парки, популярные места для пикников или походов и т. д. Может, Город окружён лесами или рядом расположен пляж, где собираются серфингисты. Все эти места добавляют в игру разнообразия, и любое из них может стать сценой для очередного акта вашей истории.

РАЗНООБРАЗИЕ — ЭТО ХОРОШО

Чем более разнообразным и разноплановым будет Город, тем больше у вас возможностей создать интересную историю. Старайтесь, чтобы среди персонажей были люди разного возраста, пола, социального положения, сексуальной ориентации, расы, этнического происхождения и физических возможностей. Город — это не рай на земле; все эти люди не обязаны мирно уживаться друг с другом и любить ближнего своего. Но как сами сыщики, так и персонажи, которых они встречают, должны отражать реальное разнообразие населения страны. Быть подростком в современном мире — значит осознавать, насколько разным может быть этот мир и люди в нём. Пусть Город даст игрокам понять это. Чем больше различий будет между вашими персонажами, тем больше у вас будет возможностей для создания драмы и напряжения между ними, а это — лучший источник идей для историй.

Любой Город — это место, где в плотный клубок сплетаются отношения самых разных культур и этносов. Покажите это. Создайте отдельные кварталы и сообщества для чёрных, белых, латиносов, азиатов, коренных американцев. Покажите, как живут их обитатели, к чему стремятся, с какими проблемами сталкиваются и какие конфликты возникают между ними.

Но не ограничивайтесь разницей культур и рас. Пусть герои игры встречают персонажей геев или трансгендеров. Богатых или бедных. Пусть они сталкиваются с отношениями, которые может быть сложно принять. Но самое главное — пусть все эти люди будут настоящими, со своими мечтами, целями и проблемами. Если вы вводите разнообразие в свою игру, только чтобы прочитать проповедь или осудить кого-то, вы делаете что-то не так. Один из принципов, которые лежат в основе жанра нуар, состоит в том, что любой персонаж может оказаться жертвой или злодеем. Независимо от пола, расы или социального положения.

СОЗДАНИЕ ГОРОДА: КРАТКАЯ СВОДКА

В начале игры игроки и ведущий совместными усилиями создают город.

- Начните с карты. Подготовьте шаблон и добавляйте в него новые места по мере создания города.
- Дайте городу имя.
- Придумайте старшую школу.
- Выберите места в городе для персонажей, связанных с сыщиками отношениями.
- Создайте пару злодеев и представителей властей.
- Добавьте несколько дополнительных мест: полицейский участок, место, где собираются подростки и т. д.

КАРТА ГОРОДА

По мере создания мест в Городе помещайте их на карту, пример которой найдёте на стр. 111. На самом деле это не настоящая карта, а лишь список отдельных мест, которые можно разделить на четыре категории: школа, окрестности, мир взрослых и опасные зоны. Карта позволит вам ориентироваться, насколько сложно персонажам попасть в то или иное место и какие испытания их могут там ждать. В большую часть мест в школе или окрестностях Города герои могут попасть без особых проблем. Некоторые места принадлежат **территории взрослых** — например, кабинет директора или полицейский участок — появляться там лишний раз подросткам явно не захочется. И есть места действительно опасные, визит туда станет испытанием **крутости** для героев. Подробности читайте в разделе «Пороги» на стр. 105.

Остальные сведения о местах в Городе (первые впечатления, знаковые персонажи, улики и тайны) записывайте на отдельных карточках. Если хотите, можете создать собственный вариант карты, на которой игроки смогут делать заметки о каждом месте, записывать найденные улики и отмечать персонажей, которых встретили.

ДАЙТЕ ГОРОДУ НАЗВАНИЕ

Выберите для города подходящее имя. В какой части страны он находится, в каком штате? Это вообще Америка? Вот несколько названий, подходящих для небольших американских городков:

- **Северо-восточный регион:** Мэмиг, Нью Миддлфорд, Сассексдэйл, Нэшви, Шатеберг.
- **Юго-восточный регион:** Изабел Кей, Стюарт Вест Форт, Ламур, Мосс Порт, Сент-Этьен.
- **Юго-западный регион:** Дзиль, Рэд Бьютт, Лос Сантос, Чаппарель, Сан Леон.
- **Дальний запад:** Рок Лондин, Санта Карлита, Сэйдж Пас, Скэгит, Потик.
- **Тихоокеанский Северо-Запад:** Дрифт, Пик Бэй, Спукани, Эльк Порт, Рэдвуд Сити, Исакуа.
- **Средний Запад:** Картейдж, Некааму, Брук Фолз, Гамильтон, Черривиль.

СОЗДАЙТЕ СТАРШУЮ ШКОЛУ

После того как вы дали Городу имя, придумайте школу, в которой учатся сыщики. Будьте осторожны с выбором названия — зачастую оно влияет на настрой всей игры. На текущем этапе вы можете оставить этот вопрос откры-

тым и называть её просто «Старшая школа [название Города]». На всякий случай, вот вам несколько идей названия:

- Частная школа Джона и Роберта Кеннеди
- Окружная школа Скалистых Гор
- Государственная школа Брикенстока
- Специализированная школа «Соджорнер»
- Средняя и старшая школа Прайр Стрит

ВСЁ В РУКАХ СОВЕТА

Подавляющее большинство американских детей и подростков обучается в бесплатных государственных школах. Управляют таким школами городские школьные советы, члены которых избираются путём голосования. Школьные советы устанавливают учебные программы, нани-

мают учителей и определяют финансирование дополнительных образовательных мероприятий.

В основном, школьные советы получают деньги из местных налогов. Поэтому качество школ напрямую зависит от цен на недвижимость и от того, сколько местные жители готовы платить за образование. Часто это приводит к порочному кругу: школы с хорошей репутацией привлекают в город обеспеченных родителей, которые стремятся дать детям достойное образование. Цены на дома растут и приток финансирования поднимает школы на ещё более высокий уровень. Точно так же верно и обратное: первыми от упадка городской экономики страдают школы и их ученики.

Школа играет важную роль в жизни сыщиков, поэтому отнеситесь серьёзно к её созданию.

КАРТА ГОРОДА ДРЮСБЕРРИ

СТАРШАЯ ШКОЛА ТРУМАНА
(0)

КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ

ТРЕНАЖЁРНЫЙ ЗАЛ

БИБЛИОТЕКА

ВНУТРЕННИЙ ДВОР

КАБИНЕТ ДИРЕКТОРА (1)

УЧИТЕЛЬСКАЯ (1)

КОТЕЛНЯНАЯ (2)

КРЫША (2)

ОКРЕСТНОСТИ
(0)

МЕМОРИАЛ

КИНОТЕАТР «СТАРМАШ»

МАКБУРГЕР ХАТ

КАФЕ «РАЙГРАСС»

ГИК МАГАЗИНЧИК
«ПОЛЁТ К МАРСУ»

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР

ТЕРРИТОРИЯ ВЗРОСЛЫХ
(1)

ЛОМБАРД «ТРИ
БРИЛЛИАНТА»

ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК

ВЕЛОМАГАЗИН
«ЧЁРТОВО КОЛЕСО»

ОПАСНЫЕ МЕСТА
(2)

БАР «У ДЖОННИ»

РЫНОЧНАЯ ПЛОЩАДЬ

ЗАВОДСКОЙ КВАРТАЛ

ЗЕЛЁНЫЕ АКРЫ

В начале игры каждый участник (включая ведущего) должен назвать некий факт из её жизни.

Например:

- Наша футбольная команда вечно проигрывает.
- В прошлом году учителя устроили забастовку.
- Школа получила награду штата за лучшее питание в столовой. Дети его всё равно ненавидят.
- В школе есть спецпрограммы для поступающих в Йель и Гарвард.
- В прошлом году бюджет школы урезали на треть.
- Школа получила крупный грант на техническое обеспечение классов. Грант предоставлен частной корпорацией, которая теперь может влиять на учебный процесс.

ПЕРЕКЛИЧКА

После того как вы продумали старшую школу, пора заняться остальными местами. Начните с тех, которые связаны с отношениями героев: по одному на каждого персонажа. Не стесняйтесь пропускать их, если это место — просто дом сыщика. Совершенно нормально, если несколько персонажей связаны с одним местом в Городе. Например, мать Джессики работает судмедэкспертом, а мать Тайлера — офицер полиции; ничего удивительного, что обеих чаще всего можно встретить в полицейском участке.

Добавляйте каждое новое место на карту Города.

ЗЛОДЕИ И ПРЕДСТАВИТЕЛИ ВЛАСТИ

Когда вы разобрались с отношениями героев, пора создать персонажей, с которыми встретятся сыщики, даже если не хотят этого. Особый интерес представляют персонажи, у которых есть власть над жизнью подростков.

Подумайте, кого сыщики всегда считали злодеем, который портит веселье? Заместителя директора? Назойливого соседа? Богатого местного жителя, который может влиять на местные

законы? Затем подумайте над представителями власти. Некоторые из них могут быть злодеями, но уж точно не все. К кому-то из них герои обращаются за помощью, а некоторым приносят улики, когда нужно наконец закрыть дело. Местный шериф, директор школы, адвокат с нужными связями и т. д. Взгляните на карту Города и отметьте места, связанные с властью, а затем подумайте, какие из них подойдут созданным персонажам.

Каждого придуманного персонажа отмечайте в списке персонажей второго плана (см. стр. 182). Как и карта Города, он помогает упорядочить заметки игроков и может стать отличным источником подсказок в расследовании.

В начале игры ведущий может как представить очевидных злодеев для игры («самодовольный богатый придурок», «жадный до славы начальник полиции», «чрезмерно требовательный тренер»), так и держать личности злодеев в тайне, пока в них не возникнет необходимость.

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Напоследок посмотрите на карту Города целиком и подумайте над тем, чего в нём не хватает. Может, вы упустили какую-то необходимую для Города деталь? Здание городского совета? Ресторан, популярный среди подростков? Если ведущий задумал какое-то вводное приключение, сейчас самое время придумать для него пару подходящих мест.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: СВОЯ ТЕРРИТОРИЯ

Сыщики могут наделить определённое место статусом «своей территории». Пока герои находятся там, все их противники в социальных конфликтах получают +2 к сложности проверки **дерзости**. Однако это распространяется только на тех персонажей, которые «не принадлежат» к этому месту. Например, если сыщики считают своей территорией погрузочную платформу, фарцовщики и готы, которые тоже

собираются здесь, не получают никаких дополнительных модификаторов.

Кроме того, сыщики вправе превратить какое-нибудь место в школе в свою штаб-квартиру. Например, они могут использовать компьютерный клуб и его дронов, чтобы следить за кем-то из своих врагов. Или после того, как они помогли капитану школьной футбольной команды, спортивная раздевалка стала для них островком безопасности в школе. В таких местах все противники получают +1 к сложности проверки в социальных конфликтах с сыщиками, либо просто должны потратить 2 пункта **крутости**, чтобы завязать драку.

Если ведущий хочет подчеркнуть враждебность обстановки в школе и в Городе, он может решить, что у сыщиков не может быть своей территории вовсе — за исключением их собственных домов.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: МЕСТО ДЛЯ ТУСОВОК

Если хотите, можете создать для сыщиков место, в котором они обычно собираются и планируют свои действия. Этим местом может стать обычная закусочная, куда школьники приходят после занятий, а может — жуткое кладбище возле реки, которое отпугивает всех, кроме героев. Вероятно, это место как-то связано с тем, как сыщики познакомились друг с другом или как начали работать вместе. Например, сыщики — волонтеры на радиостанции.

Позвольте игрокам самим выбрать место, в котором собираются их герои, и отметьте его на карте Города как **безопасную территорию**. Затем ведущий придумывает для него знакового персонажа и описывает первые впечатления от этого места. Во всех социальных столкновениях место для тусовок работает по правилам своей территории.



Если вы выбрали для игры зарисовку «Средняя школа Кимбелл» (см. стр. 165), это правило — просто способ отметить в Городе место, в котором герои чувствуют себя в безопасности. Однако если вы выбрали зарисовку в стиле «Академия Кингсфилд» (см. стр. 168), а в фокусе игры — соперничество между сыщиками, это правило может оказаться лишним и даже вредным для игры.

ПРИМЕР ГОРОДА — ДРЮСБЕРРИ

Город, который мы рассмотрим для примера, называется Дрюсберри. Мы расскажем о достопримечательностях этого места, его жителях и опишем несколько загадок, исследованием которых могут заняться герои игры. Название Города — дань уважения классической серии книг о девушке-сыщике по имени Нэнси Дрю. Она стала иконой жанра подросткового детектива, а книги о ней не теряли популярности на протяжении полувека.

Важная черта Дрюсберри — жёсткое классовое различие жителей и городских районов. Как вы сможете убедиться в главе «Зарисовки» на стр. 163, это используется для усиления напряжения и служит источником вдохновения при создании загадок. Однако вам вовсе необязательно следовать этому же принципу при создании собственного Города.

Дрюсберри — небольшой городок с населением около 40 тысяч человек. Здесь есть где развлечься и есть, куда сходить за покупками: в городе расположен крупный торговый центр с кинотеатром на последнем этаже. Жители чтят историю и даже организовали небольшое краеведческое общество. Одним словом, здесь есть, куда выбраться в выходной день. Однако, как принято говорить, баров в этом городке больше, чем церквей.

Вот четыре главных района Дрюсберри:

- Зелёные акры — недавно благоустроенный район на окраине Города, его жители — состоятельные люди, которые обычно ездят на работу куда-то ещё.
- Джермантаун — изначально промышленный район, получивший название из-за большого количества иммигрантов из Германии. В настоящее время население состоит из уроженцев Мексики и Кореи.
- Бёрдитт Хилл — старая часть Города, где традиционно селился верхний класс Дрюсберри.
- Норт Энд — ранее был частью Джермантауна, но сейчас отделился в самостоятельный район. Местное население в основном — афроамериканцы.

Мы создали множество мест как в старшей школе Дрюсберри, так и в остальных районах, чтобы у вас были источники для вдохновения при создании собственного Города. Если вы не хотите тратить на это много времени, просто возьмите несколько ключевых мест для вашего сценария из тех, что описаны ниже.

СТАРШАЯ ШКОЛА ТРУМАНА

В нашей игре участвует четыре игрока и ведущий. Старшую школу Трумана они придумывают вместе — каждый описывает какой-то из аспектов школы или придумывает источник её проблем. Вот, что из этого вышло.



Старшая школа Трумана — перекрёсток культур, народов и классов. Здесь учатся дети со всех районов Города, независимо от благосостояния или цвета кожи. Школу построили в 60-х в качестве ответа на всплеск рождаемости в Дрюсберри. Это по-настоящему большое здание со множеством лабораторий, классов и подсобных помещений. К сожалению, большая часть помещений и оборудования устала

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ДРЮСБЕРРИ

Придумывание персонажей и Города станет хорошей целью для первой игровой встречи. Если у вас останется немного времени, то вместо того, чтобы начинать полноценное расследование, разыграйте несколько сцен в школе. Это должен быть простой и понятный конфликт с участием сыщиков и либо зловредных персонажей ведущего. Так игрокам предоставится шанс разобраться в правилах игры и ближе познакомиться со своими персонажами.

Ведущий может как создать своих персонажей для этого вводного конфликта, так и воспользоваться готовым набором, представленным ниже. Главный злодей этой короткой истории — Сирил, капитан школьной футбольной команды. Вчера один из сыщиков видел, как Сирил запугивает девушку по имени Реджина, чтобы та написала за него эссе по английскому языку. Реджина — одна из лучших учениц в классе, а Сирилу нужна высокая оценка, чтобы сдать экзамен. Цель сыщиков — заставить Сирила оставить Реджину в покое, но у Сирила тоже есть товарищи, готовые встать на его защиту.

СИРИЛ МИЛЛЕР

Роль: беспринципный и амбициозный капитан футбольной команды Труман Лайонс. Девиз:

«Что бы мне ни пришлось сделать для победы, я это сделаю».

Проблема: проваленный экзамен по английскому.

Способности: атлетика 4, крутость 7, слухи и сплетни 3, запугивание 4, выступление 3, дерзость 6

Заметки: Сирил суровый лидер футбольной команды. Он предан своим друзьям, но считает, что победа и результаты — единственное, что имеет значение. Команда уважает его, но вместе с тем и боится.

Место в Городе: спортивная раздевалка

МАРИЯ РЕЙЕ

Роль: глава группы поддержки: её девиз: «Команда должна держаться вместе!»

Проблема: её парень ей изменяет.

Способности: атлетика 4, крутость 8, разговор по-взрослому 3, выступление 3, предусмотрительность 3, дерзость 7.

Заметки: лучшие друзья с Сирил ещё с начальной школы. Вместе мечтают о том, что их команды доберутся до первенства штата. Мария помогает команде координировать логистику игроков во всех поездках, и её уважают как в футбольной команде, так и в команде поддержки.

Место в Городе: гимнастический зал

КИТ ДЖОНС

Роль: новый игрок в школьной футбольной команде; ищет возможность проявить себя.

Проблема: на самом деле хочет выступать в команде поддержки.

Способности: атлетика 4, крутость 4, интуиция 3, выступление 3, дерзость 6.

Заметки: больше всего в спорте Кит любит заводить фанатов и подбадривать игроков. В своей старой школе он был в команде поддержки, но при переезде в Дрюсберри побоялся в неё вступать и записался на футбол. Недавно начал помогать Марии разрабатывать новые трюки и номера для команды поддержки.

Место в Городе: гимнастический зал

СЬЮЗИ ЮН

Роль: восходящая звезда школьной футбольной команды.

Проблема: ей приходится бороться за право играть в команде.

Способности: атлетика 8, крутость 7, драка 4, переговоры 2, дерзость 8

Заметки: долгое время спортивными предпочтениями Сьюзи были бег и гимнастика, но с недавних пор она влюбилась в футбол. Несмотря на то, что она продемонстрировала впечатляющие способности, её место в команде остаётся под вопросом. Она привыкла доверять товарищам по команде и готова на многое, чтобы они добились успеха. Испытывает благодарность к Гэбриэлу, брату Элизабет, за то что он поддержал её вступление в команду. Носит футболку с надписью «Что именно не могут девочки?»

Место в Городе: тренажёрный зал

Команда готовится к региональным соревнованиям. Если капитана уличат в том, что он списал на экзамене да ещё и запугивал другого ученика, вся команда может быть наказана или даже дисквалифицирована. Сначала Сирил отрицает свою вину, но если на него как следует надавить, то сознаётся в том, что сделал. Однако если раскрыть правду, главными пострадавшими будут другие игроки, которые незаслуженно потеряют свой шанс на участие в чемпионате.

У сыщиков есть несколько вариантов выхода из ситуации. В скобках указаны способности, которые могут помочь героям:

- ☐ Изучить команду и отношения между её членами. Сыграв на внутренних конфликтах, они могут подорвать авторитет Сирила (**слухи и сплетни**).
- ☐ Сыщики могут развязать стычку с Сирилом, в которой разоблачат его и настроят других игроков против него (**провокация, дерзость**).
- ☐ Собрать доказательства, что Сирил украл работу Реджины и угрожал ей (**скрытность или хакерство, запугивание**).
- ☐ Найти что-то-то ещё, что желает получить Сирил, и обменять это на согласие честно сдать тест (**слухи и сплетни, переговоры**).
- ☐ Любой другой план, который придумают игроки.

Опишите игрокам ситуацию, в которой они оказались, и дайте им возможность решить, что они будут делать дальше. Затем, на основе их решений, разыграйте несколько сцен и покажите, как работает механика игры в каждой конкретной ситуации. Не вдавайтесь в каждую деталь, лучше сразу переходите к финальной сцене и главной стычке с Сирилом — если, конечно, она предполагается. Двух-трёх раундов для неё будет достаточно. Затем осторожно сверните сцену и назначьте победителем того, у кого осталось больше пунктов **крутости**. Если герои добились своего, пусть каждый из них получит 1–2 пункта способностей.

износиться и находится в плачевном состоянии. Это особенно заметно в сравнении с роскошно старшей школой Сент-Джона — всего соперника школы Трумана. Она была построена относительно недавно, а её ухоженному внутреннему двору и аккуратному зданию в Тесгланском стиле можно только позавидовать. Никого удивительного, что учениками школы Сент-Джона становятся в основном дети семей из Золотых акров и Бердлит Хилла.

Директор школы Трумана, Вирджиния Санчес, на протяжении последних десяти лет пытается выбить достойное финансирование. Однако экономический кризис серьёзно ударил по городу и прежде всего — по бюджету на образовательные программы.

БЕЗОПАСНЫЕ МЕСТА В СТАРШЕЙ ШКОЛЕ ТРУМАНА

КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ

Первые впечатления: несколько верстаков, заваленных проводами, платами и комплектующими компьютеров и ноутбуков.

Знаковый персонаж: Паркер Йип, президент клуба. Мечтает поступить в Йельский университет.

ТРЕНАЖЁРНЫЙ ЗАЛ

Первые впечатления: пол застлан старомодным лакированным паркетом, спортивный инвентарь родом из середины XX века.

Знаковый персонаж: Альбина Бартек, учительница физкультуры. Хочет, чтобы её дочь Ива вошла в состав олимпийской сборной.

БИБЛИОТЕКА

Первые впечатления: брендовые новенькие компьютеры, недавно пожертвованные школе; тусклое мигающее освещение.

Знаковый персонаж: Барад Павар, библиотекарь. Вечно сокрушается по поводу пресы-

щенности информацией в век высоких технологий и социальных сетей.

ВНУТРЕННИЙ ДВОР

Первые впечатления: старые деревянные скамейки и столики для пикника, которые никто не использует. Укрытый уголок за мусорными баками служит извечным местом, куда ученики сбегают покурить.

Знаковый персонаж: Белла Аль Захрани, главная бездельница и лентяйка школы. На самом деле подала заявление на поступление в Гарвард, но никогда в этом не признается.

ТЕРРИТОРИЯ ВЗРОСЛЫХ В СТАРШЕЙ ШКОЛЕ ТРУМАНА

КАБИНЕТ ДИРЕКТОРА

Первые впечатления: в рамках на стенах — групповые фотографии каждого выпускившегося класса и благодарственные письма от учеников.

Знаковый персонаж: директор Вирджиния Санчес. Её главная цель и забота — выбить из бюджета достойное финансирование для школы.

УЧИТЕЛЬСКАЯ

Первые впечатления: обшарпанный диван из зелёной искусственной кожи, торговый автомат со снедью.

Знаковый персонаж: Ричард Клайм, заместитель директора. Любопытный студент, который вздумает шутить над его именем, становится личным врагом Ричарда.





ОПАСНЫЕ МЕСТА В СТАРШЕЙ ШКОЛЕ ТРУМАНА

КОТЕЛЬНАЯ

Первые впечатления: здесь ужасно жарко, а в воздухе висят клубы пара; младшеклассники называют это место преисподней. Из мебели — только пара стульев и складной столик, за которым персонал играет в карты.

Знаковый персонаж: Кэтти Джонс, она уборщица школы и заядлая курильщица.

КРЫША

Первые впечатления: люк на крышу заперт на три замка. Все знают, что как минимум один ученик когда-то пробрался на крышу и едва не разбился насмерть.

Знаковый персонаж: Андре Дубиос, смотритель здания школы. Довольно эксцентричный тип; предпочитает оставаться невидимым и неслышимым.

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДРЮСБЕРРИ

В Дрюсберри немало мест, где любят собираться подростки. — в каждом районе это-то своё. К примеру, в Норт Энде есть парк Ривер Гарденс — популярное место для прогулок и отдыха. Здесь больше затенённых спортивных площадок, чем зелени. Молодёжь Джермантауна чаще всего собирается в Дюжойленде — развлекательном центре напротив моста «Три бриллианта». Здесь полно автоматов со старыми видеозаписями, а владельцы центра Аллан

Трип всегда может продать немного травки постоянным клиентам.

Подростки из Зелёных акров в последнее время облюбовали хипстерское кафе «Райграсс», которое славится своими смузи и безмясистой кухней. «Райграсс» — одно из множества новых заведений в старой части города. Все старые советские здания реконструируются и превращаются в новые кафе и уютные маленькие магазинчики. Недавно здесь открылся феминистский книжный магазин «Писемный.луг».

Обеспеченная молодёжь Бердитт Хилла чаще всего отдыхает в загородном клубе «Город друзей». Летом здесь собирается весь свет Дрюсберри и проводит время за играми в гольф или теннис под чутким присмотром персональных тренеров.

Независимо от социального класса и положения каждый подросток периодически заглядывает в торгово-развлекательный центр «Исп-сайд». Здесь есть буквально всё: от фирменных буттиков брендовых дамских сумочек до магазина распродаж «Всё по 2 бака». Среди этого многообразия у подростков есть безусловный фаворит — магазинчик «Полёт к Марсу». Здесь можно купить комиксы, видеоигры и редкие фантастические романы. Управляют магазином близнецы Руби и Рэнди Белли — истинные гики и фанаты своего дела.

На последнем этаже центра расположен кинотеатр «Стармаш», который совсем недавно открыл два новых зала. Это не единственный кинотеатр города. В старой части Дрюсберри недавно отреставрировали и вновь открыли театр Флетчера. В отличие от «Стармаша» он специализируется не на блокбастерах, а на иностранном, независимом кино и фильмах в стиле артхаус.

БЕЗОПАСНЫЕ МЕСТА В ДРЮСБЕРРИ И ОКРУГЕ

МЕМОРИАЛ

Первые впечатления: огромная гранитная глыба на окраине Города, исписанная именами людей, погибших в несчастных случаях или на военной службе.

Знаковый персонаж: нет.

ГАРАЖ ГАННОВЕРОВ

Первые впечатления: Грег Ганновер неплохо поработал над этим гаражом, превратив в его в звукоизолированную любительскую студию для репетиций. Вместе с Тайлером и Джессикой они организовали хип-хоп группу «Тайлер Линкольн и вице-президенты» и играют музыку в стиле Roots или Stetsasonic. Джессика играет на саксофоне, Тайлер — на басах и клавишных, а Грег — на диджейских вертушках.

Знаковый персонаж: Грег Ганновер, лучший друг Тайлера и бывший парень Джессики.

КИНОТЕАТР «СТАРМАШ»

Первые впечатления: яркие зелёные и фиолетовые огни; ходячий маскот клоун-шут, который приветствует посетителей.

Знаковый персонаж: клоун Стармаш, маскот центра; никогда точно не знаешь, кто на этот раз надел его костюм.

МАКБУРГЕР ХАТ

Первые впечатления: закусочная в шотландском стиле; весь персонал носит фирменные килты.

Знаковый персонаж: Грэйс Ортега, менеджер. По ночам готовится к экзаменам в бизнес-школу.



КАФЕ «РАЙГРАСС»

Первые впечатления: повсюду горшки с растениями, источающими приятный аромат. Посетители делают заказы с помощью планшетов, установленных на столиках.

Знаковый персонаж: Бернис Джексон, хозяйка заведения. Ждёт, когда её жених назначит дату свадьбы.

**ОБЩЕСТВЕННЫЙ ЦЕНТР
КОРЕЙСКОЙ КУЛЬТУРЫ ДРЮСБЕРРИ**

Первые впечатления: центр был построен совместными усилиями добровольцев из корейской общины города. Каждую пятницу — вечера корейского кино. Центр предоставляют услуги перевода, а также организует тематические концерты и мастер-классы. Отец Джессики часто бывает здесь в качестве добровольца.

Знаковый персонаж: Со-и Юн, глава центра. Прилагает все усилия, чтобы собрать больше денег для центра.

ГИК-МАГАЗИН «ПОЛЁТ К МАРСУ»

Первые впечатления: редкие издания научно-фантастических романов и комиксов на полках; стены увешаны постерами фильмов «Тёмный кристалл» и «Фанаты».

Знаковый персонаж: Руби и Рэнди Беллы, владельцы магазина. Только недавно его открыли и с энтузиазмом относятся к каждому заказу.

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР

Первые впечатления: безнадежно устаревшие игровые автоматы, которые ныне обрели статус «ретро».

Знаковый персонаж: Алант Трипп, владелец центра. Втайне приторговывает травкой, чтобы удержать бизнес на плаву.

**АФРИКАНСКАЯ МЕТОДИСТСКАЯ
ЕПИСКОПАЛЬНАЯ ЦЕРКОВЬ ДРЮСБЕРРИ**

Первые впечатления: старое кирпичное здание в районе Норт Энд.

Знаковый персонаж: Фредерик Венд, пастор. Видный общественный деятель, активно работает с местной ячейкой движения Black lives matter для борьбы с преступлениями на почве расовой ненависти.

**ТЕРРИТОРИЯ
ВЗРОСЛЫХ В ДРЮСБЕРРИ****ЛОМБАРД «ТРИ БРИЛЛИАНТА»**

Первые впечатления: капитальное бетонное здание, глухие ставни на окнах, повсюду — камеры видеонаблюдения.

Знаковый персонаж: Рик Браун, владелец ломбарда. Надеется, что его 30-летний сын Джейсон сможет встать на ноги и начать взрослую самостоятельную жизнь.

ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК

Первые впечатления: яркое освещение, на стенах — множество плакатов с графиками и статистикой преступлений в Дрюсберри.

Проблема: конфликт между реформами нового шефа полиции и установившемся в участке порядке работы.

Знаковый персонаж: начальник участка Дэниел Райт. Он коренной американец из племени Ленапе. Обладатель степени магистра в области антропологии.

ВЕЛОМАГАЗИН «ЧЕРТОВО КОЛЕСО»

Первые впечатления: высокотехнологичный магазин брендовых велосипедов. В основном рассчитан на покупателей из Зелёных акров.

Знаковый персонаж: Виктор Прайс, дядя Кэйтлин Прайс. Помешан на технологических новинках и буквально одержим ростом продаж своего магазина.

*З. В. В. 1
- 7.30 м.е. 1*

ПЛОХИЕ НОВОСТИ ДЛЯ ДРЮСБЕРРИ

Проблема с бандами в Дрюсберри становится всё серьёзнее. Несколько лет назад сотни из больших городов отправили своих проблемных отпрысков в Дрюсберри, решив, что тихая жизнь провинции убержёт их от опасностей мегаполисов. Вместо этого юнцы сами стали источниками проблем Дрюсберри, создав в Норт-Энде и Джермантауне подполье уличных банд из родных городов. Со временем обитатели превратились в несколько организованных преступных группировок, не менее жестоких и опасных, чем банды из крупных городов Америки. К тому времени, как шеф полиции Райт осознал проблему, они уже прочно закрепились в Дрюсберри. Он пытается использовать нововведения полицейской практики, чтобы разобраться с преступниками, но ему не хватает последовательности. Райт срывается из одной крайности в другую, но не доводит ни одну из своих программ до конца. Проблема усугубляется ещё и тем, что совет стремиться замалчивать её, опасаясь падения цен на недвижимость.

ОПАСНЫЕ МЕСТА В ДРЮСБЕРРИ

БАР «У ДЖОННИ»

Первые впечатления: мрачное, неряшливое помещение с тусклым освещением. Уже в три часа дня бар полон постоянных клиентов. Здесь часто случаются драки.

Знаковый персонаж: Арчибальд Смит, бармен и вышибала в одном лице. В свободное от работы время готовится к GED (экзамен на получение диплома о среднем образовании).

*Wachoux deserted.
Took some pics
#creepy!*

РЫНОЧНАЯ ПЛОЩАДЬ

Первые впечатления: множество лотков со свежими овощами и фруктами. Здесь часто собираются члены корейской банды Красные Скорпионы.

Знаковый персонаж: Дэнни Канг, кузен Джессики. Ищет способ доказать местным бандам, что он чего-то стоит.

ЗАВОДСКОЙ КВАРТАЛ

Первые впечатления: ответшальные здания с выбитыми окнами; заброшенные фабрики с ржавым оборудованием, сгнившими полами и забытыми баками с химикатами.

Знаковый персонаж: Джим, бездомный с собакой породы джек-рассел-терьер. Часто берётся за разовую работу.

ПРИХОДСКОЙ ЦЕНТР АФРИКАНСКАЯ МЕТОДИСТСКОЙ ЦЕРКВИ

Первые впечатления: деревянное здание в викторианском стиле на участке по соседству с церковью. Окна выбиты, а некогда прекрасный зал разгромлен, стены покрыты неуверенными граффити с символикой местных банд. Центр закрыт на реконструкцию.

Знаковый персонаж: Джефри Джордж, церковный сторож и глава комитета по восстановлению приходского центра.

ЗЕЛЁНЫЕ АКРЫ

Первые впечатления: огромные частные дома за стальными оградками с литыми воротами и постом охраны.

Знаковый персонаж: Артемис Йиламац, начальник частной охранной службы, которая обеспечивает безопасность района. В настоящее время восстанавливается после серьёзного ранения.



ТЁМНАЯ СТОРОНА ШКОЛЬНОЙ ЖИЗНИ

В центре внимания «Школьных тайн» не только сами сыщики, но и их окружение: родственники, друзья, соседи и просто знакомые. Сыщики не могут пройти мимо того, что происходит с ними — даже если они и стараются держаться подальше от любых дел директора школы, шерифа полиции или собственных родителей. У действий сыщиков неизбежно будут последствия, которые скажутся на их близких. Отношения сыщиков открывают им доступ к умениям и ресурсам, которыми подростки обычно не обладают, однако у всего есть цена. Задача ведущего — дать игрокам это понять. Иногда последствия действий сыщиков выражаются в простом описании того, что случилось между сценариями, но иногда они становятся полноценными сюжетами второго плана.

Настоящая драма рождается из сочетания захватывающего расследования и мыльной оперы. Если не будете обращать внимания на отношения героев, игра превратится в заурядный детектив про сыщиков-недорослей. Если переборщите с социальной драмой, игроки могут заскучать по старым добрым подземельям с сокро-

вищами и гоблинами. Правильный баланс между этими двумя составляющими придётся подбирать для каждой группы. Ведущий должен следить за тем, что нравится игрокам, и точно отмерять пропорции ингредиентов игры.

ТОЛЬКО ЛУЧШИЕ МОМЕНТЫ ШКОЛЬНОЙ ЖИЗНИ

Важно понять: хотя действие игры «Школьные тайны» и происходит в старшей школе, она совсем не похожа на настоящую. Да она и не должна быть такой. В реальной жизни есть целые институты, цель которых — решать подростковые проблемы. Родители, полиция, школьная администрация и социальные службы просто не позволяют героям вмешиваться в чужие дела и подвергать себя опасности. В «Школьных тайнах» всё иначе: героям придётся полагаться только на себя. Их друзья и близкие сталкиваются с реальными проблемами, и только юные сыщики могут их решить, либо потому что больше никто за это не возьмётся, либо потому что привлечение кого-то из взрослых осложнит ситуацию ещё больше.

Несмотря на свой возраст, сыщики чертовски хороши в том, что они делают. Да, у них нет богатого опыта, ресурсов или навыков настоящих детективов, но зато ни один коп не знает все укромные уголки этой школы, как их знают наши герои. Кроме того, в подростковом мире взрослые находятся по другую сторону баррикад, им не доверяют. Если вам нужно выяснить у подростка, кто принёс рогипнол на вечеринку или разнёс лобовое стекло машины тренера, вам самому нужно быть подростком.

ЖАНРОВЫЕ УСЛОВНОСТИ СТАРШЕЙ ШКОЛЫ

Жанровые условности — это инструмент повествования, который помогает сделать историю интереснее чем, если бы она происходила в реальном мире. Жанровые условности школьного детектива по большей части заимствованы из классических детективных сюжетов (например, события развиваются куда быстрее, чем это происходит на самом деле), однако есть несколько приёмов, характерных для этого поджанра.

ТЫ НЕ МОЖЕШЬ ПРОСТО УБЕЖАТЬ К ПАПЧКЕ!

Сыщики не могут просто позвонить в полицию или директору школы, предоставив взрослым решать проблему, с которой столкнулись подростки. Это верный способ загубить историю, не позволив ей даже начаться. Дайте сыщикам вескую причину, почему они не могут обратиться к старшим: взрослые не поверят сыщикам, им нет дела до их проблем или они просто не способны с ними справиться.

На самом деле у подростков и школьной администрации нет причин доверять друг другу. Директор школы печётся о решениях школьного совета, назойливых или влиятельных родителях, судебных исках, мнении прессы и прочих подобных вещах. Гораздо проще отстранить от занятий (или даже исключить) всякого, кто нарушает установленный порядок, чем разбираться в реальных причинах происходящего. Если, конечно,

этот «всякий» — не отпрыск кого-то из первых лиц города. В этом случае можно сделать исключение и простить некоторые мелкие проступки. Не рисковать же из-за этого должностью.

Причин доверять полиции у подростков ещё меньше. Как только в деле оказываются замешаны копы, всё быстро выходит из-под контроля. Полиции приходится беспокоиться о родителях, адвокатах, гражданских правах и свободах, том неудачном видео со смартфона, репортажах и мнении городской администрации. А если речь идёт о местном шерифе, то его, скорее всего, заботят грядущие выборы. В общем у полиции и без того хватает проблем, чтобы вникать в подростковые драмы. В городе немало серьёзных преступлений, которые требуют настоящего расследования. К чему отвлекаться на мелкую возню в старшей школе?

Есть и другие причины держаться от полиции подальше. Большинство подростков совершенно не разбираются в тонкостях следственной работы. Они не знают о правовых нормах, методах ведения допроса, да и к частной собственности не всегда относятся с уважением. Поэтому даже если сыщики выступают на стороне закона, доказать это полиции будет непросто. Добывая улики, им, вероятно, пришлось за кем-то следить или куда-нибудь влезть без спроса. Полиция легко может заинтересоваться этими поступками, а не сведениями, которые собрали герои.

Конечно, всегда есть возможность рассказать о проблемах родителям. Но вспомните, как часто вы это делали, будучи подростком? В мире старшеклассников этот поступок однозначно считается чем-то постыдным. Кроме того, родители обычно сразу поднимают шум вокруг любой проблемы и обращаются в школьную администрацию или полицию, а это делают ситуацию только хуже. Возможен и другой вариант: родители просто слишком заняты, чтобы обращать внимание на подростков. Как и все люди, они могут быть слабыми, безответственными,

ненадёжными и неспособными справиться с собственными проблемами, что уж говорить о проблемах юных детективов.

Что касается властей, то с точки зрения сыщиков, они больше озабочены собственной работой, а не результатами. Они много говорят о справедливости и равенстве, но на деле всегда стремятся защитить интересы богатых и влиятельных жителей города. Для подростков мир взрослых полон загадок и противоречий. И если не знаешь его законов, то будешь наказан.

Всё это не означает, что у сыщиков не может быть никаких отношений с родителями или представителями власти, которым небезразлична судьба героев. Разумные и понимающие взрослые — одна из составляющих жанра подросткового детектива. Речь о том, что у сыщиков должна быть веская причина, по которой они не могут или не хотят вваливать свои проблемы на чужие плечи.

ОНИ НИЧЕГО НЕ ПОНИМАЮТ!

Взрослые просто не понимают, почему некоторые вещи так важны для подростков. Они давно забыли, что такое школьная любовь или как сильна горечь предательства лучшего друга; не понимают, почему все так одержимы популярностью и что такое настоящая подростковая жестокость, с которой сталкиваются школьные изгои и аутсайдеры. Поэтому подросткам только и остаётся, что отвечать односложными ответами и мычанием на вопросы родителей о том, как прошёл день в школе.

Одноклассники приходят к сыщикам со своими проблемами как раз потому, что никто из взрослых не может или не желает им помочь. Если у кого-то украли смартфон, новую стильную куртку или навороченный велик, полиция вряд ли пойдёт дальше составления протокола. Если нет свидетелей и вещественных доказательств, дело становится весьма хлопотным — так стоит ли стараться, если оно не привлечёт внимания прессы, прокурора, да и для карьеры абсолютно бес-

полезно? Иными словами, взрослые считают, что такая ерунда не стоит усилий. Но для подростка этот телефон, куртка или велосипед имеют огромное значение. Не так-то просто найти им замену — а иногда вовсе невозможно. Кроме того, придётся рассказать всё родителям и признать, что не уберёг дорогую вещь. И у этого тоже будут последствия.

С отношениями то же самое. Подростки сталкиваются с теми же проблемами в личной и социальной жизни, что и взрослые. Кто-то становится жертвой травли, о ком-то распускают грязные слухи, кого-то шантажируют фотографиями с последней вечеринки, а кому-то изменяет любимый. Такие проблемы могут быть слишком постыдными, чтобы рассказать о них кому-то из взрослых (а этот кто-то непременно разболтает всё родителям), поэтому юные сыщики — единственные, на кого можно положиться. Травля, сексуальное насилие, проблемы с алкоголем или наркотиками — всё это, конечно, является объектом пристального интереса со стороны школьной администрации. Но учителя привыкли решать проблемы одним способом — отстранение от занятий или что-то подобное. Они не станут разбираться в истинных причинах и прилагать усилия, чтобы решить проблему.

Запомните: взрослые абсолютно невежественны во всём, что касается подростковой жизни. Учителя не исключение, что бы они сами ни думали на этот счёт. Они не понимают всех сложностей взаимоотношений между школьниками, сленга, мемов и негласных традиций.

ВЫ Взяли НЕ ТОГО ЛАРНЯ!

Тяжкие преступления — убийства, жестокие нападения, сексуальное насилие и т. д. — это не те проблемы, которые взрослые могут проигнорировать. Такие новости попадают в газеты, меняют жизнь города и требуют официального расследования. Если в игре происходит подобное событие, оно должно быть по-настоящему важным.

ОСТОРОЖНО, ТРИГГЕРЫ!

Когда игроки описывают проблемы, связанные с их отношениями или определенными местами в городе, они тем самым дают ведущему идеи для создания романтических и ярких ситуаций. Когда мы описывали Дрюсберри, вы должны были заметить, что это не пасторальный тихий городок. Его разрывают проблемы: классовая и расовая неприязнь, торговля наркотиками, уличные банды — всё это часть его повседневной жизни. Однако если вы как игрок остро воспринимаете проблемы того или иного рода и не желаете сталкиваться с ними за игровым столом, заранее обговорите с ведущим этот вопрос.

Некоторые темы — такие как сексуальное насилие или жестокое обращение с детьми — слишком болезненны для многих людей и потому ведущему и игрокам стоит обращаться с ними крайне осторожно. Как минимум, обсудить между собой уместность их появления в игре. И даже если ведущий хочет использовать эти темы, чтобы создать нужный накал страстей, вовсе не обязательно строить вокруг них полноценные игровые сцены. Для примера: в сериале «Вероника Марс» главная героиня несколько раз находилась под угрозой изнасилования, однако в действительности это случилось один раз — за кадром основного повествования. Причём это событие настолько затронуло её, что стало основой мотивации персонажа на целый сезон сериала.

Ещё одно: игра «Школьные тайны» — не про насилие и жестокость. Этим она отличается от большинства других игр и потому отнеситесь к этим вещам серьёзно. Если сыщики расследуют убийство, а ведущий собрался показывать им реальные снимки места преступления или результаты вскрытия — это немного перебор. Мы не играем в жанр ужасов. В «Школьных тайнах» куда важнее показать социальные последствия жестокости, чем её достоверное описание во всех неаппетитных подробностях.

Это не загадка недели, а часть целого магистрального сюжета на несколько игровых встреч. Кроме того, преступление должно как-то затрагивать сыщиков: они могут быть подозреваемыми, свидетелями или просто близкими друзьями жертвы.

Сыщики могут вмешаться в полицейское расследование, если знают, что взрослые совершили ошибку. Если за решёткой оказался не тот парень или СМИ устроили травлю невиновного человека, юные детективы просто не могут оставаться в стороне. Но им стоит приготовиться к тому, что их работа будет тяжёлой и неблагоприятной — ведь на их пути встанут все, кто был вовлечён в официальное расследование.

В некоторых историях (например, в сериале «Баффи — истребительница вампиров») люди умирают, бесследно исчезают или превращаются в демонов с пугающей частотой. Жанровое допущение в этом случае состоит в том, что подростки знают об этом, в то время как взрослые либо отрицают случившееся, либо находятся в сговоре с вампирами и демонами. Но даже в «Баффи» вампиры и демоны обычно достаточно умны, чтобы избавляться от тел и любых улик, которые могли бы привлечь внимание полиции. Большинство взрослых просто не знает о том, что происходит на самом деле.

WITH A LITTLE HELP FROM MY FRIENDS

Сыщикам отведена ведущая роль в истории. Хотя они и кажутся обычными подростками, герои вовлечены во все важные события старшей школы и даже города. Решение проблем, которые должны быть головной болью полиции и школьной администрации, для них — повседневная рутина. Другие подростки знают об этом и потому обращаются к сыщикам за помощью и доверяют им свои секреты.

Приключения сыщиков начинаются, когда что-то плохое случается с их друзьями, близкими, партнёрами по футбольной команде или лабораторной работе. Жертва (или «клиент») может обратиться за помощью к юным детективам, либо они сами могут влезть в чужие проблемы: помочь другу или проучить врага. Иногда они берутся за дело, потому что не могут поступить иначе, иногда им нужна ответная услуга, а иногда — просто не хватает денег, чтобы купить новый модный гаджет.

Преступления, которые расследуют герои, должны быть личными, а их последствия должны влиять на их отношения. Не ограничивайтесь очевидными и прямолинейными загадками вроде помощи другу, у которого кто-то украл кредитную карточку. Преступник может быть другом персонажа, связанным с сыщиком отношениями, — и тому может быть очень не по душе, что сыщик суёт нос не в своё дело. Ещё хуже, когда кто-то из друзей или близких сыщика сам становится подозреваемым в преступлении.

Ещё одно жанровое допущение: сыщики будут часто взаимодействовать с одними и теми же жителями города. Независимо, сколько полицейских патрулируют улицы: если сыщики связаны отношениями с одним из них, именно он и будет появляться на сцене в самый неподходящий момент. Например, когда герои превышают скорость в очередной погоне или когда пытаются пробраться в чей-то дом для получения улики. Разумеется, все дела, в которых ока-

зываются замешаны сыщики, попадают на стол одному и тому же детективу. И именно он будет брать показания или допрашивать их в качестве подозреваемых.

ОДНИХ ТОЛЬКО УЛИК НЕДОСТАТОЧНО

Современная криминалистика — великая вещь. Техники из арсенала судебной экспертизы позволяют провести анализ ДНК лишь по нескольким чешуйкам кожи, а запрос к специальной базе данных мигом покажет всю подноготную подозреваемого. Однако герои игры — обычные ученики старшей школы, и у них нет доступа к полицейским базам данных. Если сыщики вмешиваются в полицейское расследование, это происходит потому что у копов не хватает улик, которые однозначно указывают на преступника. В противном случае они бы справились сами. В этом смысле «Школьные тайны» оказываются близки к реальности: вещественные доказательства, обнаруженные на месте преступления, часто бывают неоднозначными или неполными. Даже криминалисты порой допускают ошибки при сборе улик или вовсе упускают их из виду. Точно так же видеозаписи с места преступления могут быть слишком размытыми и нечёткими, чтобы помочь полиции, но послужат отличной подсказкой для внимательных сыщиков. Если же полиция всё-таки находит явное и недвусмысленное доказательство чьей-то вины, то часто оно оказывается подделкой или способом подставить невиновного. А значит в дело вновь пора вмешаться юным детективам.

Если полиция в расследовании не задействована, ведущий вполне может предоставить юным детективам некоторые вещественные доказательства. Если детективы хотят использовать техники криминалистов, помните, что их возможности ограничены. К примеру, они вполне могут снять отпечаток пальца или след ботинка и попытаться сравнить его с известными образцами. Однако ни о каком анализе ДНК или

доступе к специальной базе данных и речи быть не может. «Школьные тайны» — игра в социальную драму. Вещественные доказательства помогут сузить круг подозреваемых, но их недостаточно, чтобы раскрыть дело.

СОЗДАНИЕ СЦЕНАРИЕВ

В каждом приключении герои сталкиваются с проблемой, которая лично затрагивает самих сыщиков или кого-то из их близких и с которой сыщики хотя бы теоретически могут справиться. Как только придумаете такую проблему, можете смело браться за создание завязки расследования, его финала и пути между этими двумя точками — структуры.

Как правило, в каждом приключении есть хотя бы две сюжетные линии. Одна из них рассказывает непосредственно о расследовании, а вторая строится вокруг отношений одного или нескольких сыщиков. Иногда в приключение вплетаются сюжеты третьего плана — зачастую в них постепенно разворачивается расследование серьёзного и запутанного преступления. Если сравнивать эти сюжеты с телевизионным сериалом, эта третья линия обычно тянет на сюжет целого сезона, который медленно раскрывается от серии к серии.

В некоторых сценариях эти сюжетные линии могут меняться местами: например, отношения сыщиков выходят на передний план, а расследование служит лишь фоном для их развития. Или вы решаете целиком посвятить некоторые сценарии расследованию того самого запутанного преступления, а очередная загадка недели лишь отвлекает героев от главного.

ЗАВЯЗКА РАССЛЕДОВАНИЯ

Завязка расследования — это первая сцена с участием сыщиков, в которой они сталкиваются с тайной. Как правило, это единственная сцена приключения, которая проходит так, как вы

задумывали. Просто представьте интересную проблему, которая требует вмешательства героев и привлекает их внимание. Не забудьте добавить в неё хотя бы одну улику, которая даёт сыщикам направление для дальнейших действий.

Хорошей завязкой может стать сцена в стиле *In medias res*. Иными словами, начинайте с действия — это привлекает внимание игроков и помогает им сразу включиться в расследование. Если это необходимо, разыграйте один-два ретроспективных эпизода, которые помогут им разобраться, как сыщики оказались в этой сцене.

СТРУКТУРА

Путь от первой сцены расследования к его развязке формирует структуру истории. Ведущий должен помнить, что какой бы увлекательный путь он ни придумал, это лишь один из возможных способов распутать дело, но никак не единственный. Фактически, главная цель проработки структуры истории — подготовиться к наиболее очевидным решениям игроков и убедиться в том, что у загадки вообще есть решение.

Во время самого приключения игроки, скорее всего, придумают что-то, что никак не вписывается в планы ведущего. Это нормально, будьте готовы к этому. Порой кто-то из игроков будет предлагать классные идеи, которые выглядят интереснее, чем ваши собственные. Не отбрасывайте их, а подумайте, как можно включить эти идеи в историю. Порой бывает наоборот — игроки тонут в бесконечных предположениях и не знают, что может помочь им в расследовании. Напомните им о той информации, которая у них уже есть или дайте новую подсказку, которая поможет выбрать верный путь.

Вам вовсе не нужно иметь полностью прописанный и детализированный план действий, но полезно держать в голове идеи конкретных сцен, персонажей, вещественных доказательств или даже фрагменты диалогов. Тем не менее, диаграмма сцен и их связей помогает лучше

продумать ритм и динамику истории и спланировать чередование сцен расследования и социальной драмы.

Не бойтесь, если обнаружите, что пропускаете некоторые сцены или меняете их местами. Порой игроки «перепрыгивают» через сцену, когда находят более простой способ получить связанную с ней информацию. Или они могут потратить слишком много времени в одной сцене и потому вам придётся сократить пару других, чтобы сохранить темп и успеть закончить игру вовремя.

УЛИКИ

В системе СЫЩИК есть четыре вида улики:

Ключевые улики — это информация, без которой сыщики не раскроют дело. Ключевые улики доступны любому персонажу, который оказывается в нужном месте, обладает нужной способностью и использует её для поиска информации. Если игрок предлагает альтернативный, но интересный способ получения информации, его персонаж также должен получить улику. Важное правило: для получения ключевых улик игрок никогда не тратит пункты способностей и не проходит проверки. Если ему пришлось потратить для этого пункты — например, **крутости**, чтобы попасть в нужное место — дайте возможность восстановить запас сразу по завершении сцены.

Связующие улики — это улики, которые нужны для разрешения загадки, но их важность становится очевидна не сразу. В жаргоне американского кинематографа сцены, значение которой для дальнейшего повествования станет понятно позже, называются «трубами». Этот термин проводит аналогию между организацией повествования и работой водопроводчика в строящемся доме. Связующие улики создают ощущение структурного разнообразия в сценарии и сглаживают чувство, что персонажей игроков ведут по прямой из точки А в точку Б, а затем — в точку В.

Если связующие улики преподнести как надо, они послужат источником озарения для игроков. В определённый момент они складывают воедино два фрагмента информации — и внезапно обнаруживают, что именно этого им не хватало, чтобы раскрыть дело. Поскольку ценность связующей улики неочевидна, игроки часто о них забывают. Поэтому будьте готовы, что вам придётся особым образом подчеркнуть их значимость или напомнить о них позже (лучше всего — через диалог с персонажем ведущего).

Дополнительные улики — это информация, необязательная для завершения дела, но она помогает лучше прочувствовать ситуацию, в которой оказались герои, её первопричину, контекст и последствия. Дополнительные улики доступны игрокам за трату одного или двух пунктов из запаса подходящей способности. Использование пунктов позволяет персонажам побыть в центре внимания и показать себя с лучшей стороны. Кроме того, дополнительные улики помогают сэкономить время и ресурсы персонажей или предоставляют им важную информацию, которая поможет им в последующих сценах — подробнее об этом рассказано в главе «Особые преимущества» на стр. 41. Каждая дополнительная улика истощает ресурс персонажа, поэтому позаботьтесь о том, чтобы они были стоящими. Не отвергайте идеи, которые предлагают игроки. Если игрок считает, что будет невероятно круто, если сыщик узнает что-нибудь полезное о жертве за трату пункта **стиля**, постарайтесь придумать подходящую улику, связанную с этой способностью.

Обусловленные улики — особый вид улик, для получения которых от сыщиков потребуются правильное использование межличностной способности и фрагмента информации, обнаруженного ранее. Вспомните любую классическую сцену допроса и вы поймёте о чём речь. Сыщики допрашивают свидетеля или преступника и находят некий факт, который могут использовать

в качестве рычага давления — это и становится решающим моментом в сцене. После этого собеседник «раскалывается» и выкладывает всё, что знает. Если нужной информации у героев нет, но они мастерски блефуют, то всё равно дайте игрокам обусловленную улику.

СЦЕНЫ

Сцены расследования — это основа игры «Школьные тайны». В таких сценах герои ищут вещественные доказательства, опрашивают свидетелей, взламывают чужие смартфоны и выводят злоумышленников на чистую воду. Как правило, такие сцены строятся вокруг ключевой улики, но это не значит, что её получение должно быть простым и безболезненным. Если вы сводите целые сцены лишь к простому описанию того, как герои находят улики, это убивает весь дух детектива. Сделайте эти сцены живыми и динамичными. Игроки гораздо лучше запоминают информацию, если им пришлось ради неё проявить сильные качества персонажей.

Как только игроки отыскали все возможные улики, дайте им это понять. Некоторые ведущие используют для этого табличку с надписью «Сцена завершена» или особый звуковой сигнал.

Сцены действия. Игра «Школьные тайны» не про драки и перестрелки. Сцены действия в ней — это погони, преследование и жёсткая социальная конфронтация. Насилие и жестокость — обычная вещь в подростковом мире, но настоящая кровь проливается нечасто. Да, иногда кто-то начинает размахивать ножом или пистолетом, но оружие редко идёт в ход. Что неудивительно: подростки зависят от взрослых, а те обращают куда меньше внимания на синяки и ссадины, чем на ножевые ранения или звуки стрельбы. Поэтому всякий раз, когда сыщики сталкиваются с угрозой насилия, оставляйте им возможность сбежать или перехватить инициативу — до того, как события выйдут из-под контроля.

В сценах действия игроки обычно активно используют общие способности сыщиков. Если в случае сцен расследования персонажам гарантирован успех при использовании умений, то в сценах действия результат может быть непредсказуем. Следите за количеством пунктов в запасах сыщиков. Одно дело, когда они сталкиваются с испытанием, которое станет вызовом их навыкам, и совсем другое — когда ведущий ставит перед ними задачу, на решение которой у них не осталось сил.

Драматические сцены — это сцены раскрытия персонажа. Как правило, они связаны со стремлением персонажа достичь личной цели либо с развитием его отношений с близкими. Такие сцены особенно уместны в качестве последствий действий сыщика — когда он безрассудно тратил пункты отношений либо предал кого-то во время социального поединка.

Поставьте игрока перед интересным выбором и позвольте самому принять решение. В каждой игре это происходит по-разному, и игроки сами отыщут баланс между действием, расследованием и мыльной оперой. В идеале драматические сцены должны быть прямо или символически связаны с темой расследования. Если они совершенно оторваны от него, не тратьте на них много времени.

Сцены-предупреждения — характерная особенность игры «Школьные тайны». В таких сценах герои сталкиваются с угрозами и обещанием серьёзных последствий, если они продолжат расследование. Как правило, в роли фигуры, которая строго грозит им пальцем, выступает детектив полиции, заместитель директора школы или кто-то из родителей сыщиков. Но иногда это может быть и школьный тренер, напарник по спортивной команде, или просто одноклассник, который озабочен тем, что действия сыщика скажутся и на нём тоже. Такие сцены нужны, чтобы усилить накал страстей, поторопить сыщиков и показать игрокам, насколько высоки

ставки в их расследовании. Либо же это может стать одним из способов дать сыщикам ценную информацию («Стал бы мистер Федеричи угрожать мне, если бы я не наткнулся на что-то по-настоящему важное?»).

Выяснение отношений — особый тип драматических сцен, в которых сыщики ввязываются в стычку с другими персонажами (см. стр. 50). Такие сцены длятся дольше, чем простые социальные конфликты, а ставки в них могут быть весьма высоки. Порой такие сцены даже могут стать решающими для всего расследования.

ПО СЛЕДУ ИЗ ХЛЕБНЫХ КРОШЕК

Если у сыщиков есть сразу несколько объяснений собранным уликам, им нужно больше сведений. Напомните им о кусочках информации, которые они уже получили раньше, но которым не придали значения. Сверьтесь со списком отношений каждого сыщика и подумайте, кто из персонажей помог бы героям найти след. Или, возможно, остались места, упоминания о которых встречались сыщикам раньше, но в которых они ещё не успели побывать?

Если они располагают всей необходимой информацией, но опасаются приступить к действию, дайте им вескую причину отбросить сомнения. Возможно, преступник попытается их остановить и нанесёт удар по сыщикам или кому-то из их близких. Или же тот, кто обратился к детективам за помощью, позвонит героям, чтобы узнать о том как продвигается дело.

Каждая группа игроков со временем вырабатывает собственный темп действий. Но каким бы он ни был, не позволяйте игре заглохнуть и зайти в тупик.

РАЗВЯЗКА

Ещё на этапе начала приключения у ведущего в голове должна быть идея того, как оно закончится. В классических историях в жанре школьного детектива последняя сцена — это драма-

тическое разоблачение преступника или тонкая манипуляция, которая заставляет негодяя сознаться, или жаркая стычка со злейшим врагом на глазах у всей школы. Иногда самого факта разоблачения оказывается достаточно, иногда для торжества справедливости собранные доказательства нужно передать в полицию или СМИ.

Старайтесь не планировать финал истории во всех деталях. Каким бы интересным он вам ни представлялся, это игроки решают, чем всё закончится. Если их выбор отличается от вашего плана, примите его и действуйте в соответствии с решениями сыщиков.

Помните, что в центре внимания «Школьных тайн» маленький городок, жители которого хорошо знают друг друга. У поступков и решений героев неизбежно будут последствия. К примеру, если сыщики доказали, что именно Тоший Дэйв создал порочащую фейковую веб-страницу замдиректора Клайма и заставили его сознаться в этом, то мистер Клайм непременно запомнит это и найдёт способ отблагодарить детективов. С другой стороны, Тоший Дейв и его друзья теперь в списке личных врагов сыщиков и могут вновь появиться в вашей истории.

Один из принципов фильмов в стиле нуар гласит: каждая победа детективов ведёт к новым проблемам. Это прекрасное правило, которое окажется полезным, когда вы продумываете сюжет второго плана для очередного расследования. Однако не стоит воспринимать его слишком серьёзно. Негативные последствия действий героев не должны перевешивать значимость их победы. В противном случае герои могут решить, что от их вмешательства ситуация становится только хуже, и откажутся действовать вовсе.

ОБЩИЕ УКАЗАНИЯ

У загадки, которая лежит в основе приключения, должно быть решение. Если сыщики верным образом интерпретируют улики, они докопаются до истины и найдут виновного в преступлении.

Поэтому импровизация в детективах даётся ведущему сложнее, чем в любом другом жанре. Какую бы улику и сцену вы ни придумали, она должна вписываться в картину происходящего и вести героев к разгадке.

Тем не менее, старайтесь прислушиваться к идеям игроков. Если сыщики собирают улики совершенно не так и не в том порядке, как вы планировали, — это нормально. Именно это делает игру захватывающей и интересной. Поэтому, какой бы путь к разгадке ни выбрали игроки, просто притворитесь, что с самого начала всё так и задумывали.

СОСТАВЛЯЙТЕ СПИСКИ

Во время игры бывает полезно держать перед глазами список улик, которые необходимо получить сыщикам, чтобы распутать дело. Если они совершают что-то совершенно неожиданное (а именно так обычно и бывает), вы всё равно будете помнить, какую информацию им нужно предоставить — пусть даже через персонажа, придуманного на лету специально для этой сцены. Помните, что для игры жизненно важно, чтобы сыщики получили ключевые улики. Однако в каком порядке они это сделают, из какого именно источника получают информацию и сделают ли это вовремя — уже не так важно.

Список также окажется полезным, если у вас есть фрагмент информации, который нужно раскрыть в строго определённый момент. Он поможет понять, все ли подготовительные этапы пройдены и обладают ли игроки нужными сведениями, чтобы оценить сюжетный поворот по достоинству.

НЕ УСЛОЖНЯЙТЕ

Запишите эту фразу и подчеркните несколько раз. Это действительно важно. Многие вещи, которые кажутся вам очевидными, могут оказаться загадкой для игроков. Особенно если ваша история разбита на несколько игровых встреч, между которыми проходит несколько дней. Это совершенно нормально — и даже желательно — продумывать несколько источников получения важной информации для расследования. Многие ведущие даже советуют для каждой ключевой улики продумывать три способа её получения. Это отличное правило, если у вас есть достаточно времени на подготовку.

Игроки крайне редко бывают разочарованы тем, что у них есть очевидный путь (или даже не один), по которому они могут пойти. Если же вы собираетесь сидеть сложа руки и ждать, когда игроки поймут смысл едва заметного предзнаменования, которое вы так изящно подали им несколько сцен назад, игра с большой вероятностью обернётся катастрофой. Впрочем, не переусердствуйте. Даже если у сыщиков есть несколько способов получить информацию, пусть это не будет простым повторением. Каждая новая сцена должна сообщать хоть что-то новое.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ОТНОШЕНИЯ

Помните, что отношения персонажей — отличный способ помочь им в расследовании или, напротив, усложнить им жизнь. Вовсе не обязательно использовать все отношения сыщиков буквально на каждой игровой встрече. Выберите одного или двух друзей сыщика, которые появятся в расследовании, — этого достаточно.

every guy on campus today.
seen him around before. Had
this tattoo (rough sketch)



Игрок сам может обратиться к другим персонажам, если ему понадобятся их способности.

Помните, что именно сыщики — главные герои вашей истории. Какие бы закрученные планы ни строили другие персонажи, их исход зависит от действий юных детективов. Если Большой Тед пытается заставить Тощего Дэйва отдать ему редкую бейсбольную карточку с автографом, не думайте о том, какой у каждого из них запас **крутости** и чем всё закончится. Вместо этого позвольте Элизабет или Аманде узнать об этом и посмотрите, как они будут действовать и использовать свои межличностные способности. Если Денни Кан намерен украсть айпад Марси и сыщики не могут его остановить (возможно, потому что это происходит до начала действия игры), не думайте о том, насколько успешной окажется проверка воровства — считайте, что она была успешной. Одним словом, если сыщики не могут повлиять на результат действия, бросать кубики или тратить пункты способностей не нужно.

ИГРАЙТЕ БЕЗ СТРАХОВКИ

Импровизация в детективных играх — задача непростая, но возможная. Она требует слаженной работы ведущего и игроков. К началу игры у ведущего должно быть хотя бы примерное представление о структуре истории: как произошло преступление, какие улики мог оставить преступник и как можно вывести его на чистую воду. Это основные компоненты истории, которые должны укладываться в стройную непротиворечивую картину. Как только игроки находят что-то, что из этой картины выбивается, ваша задача — придумать на лету подходящее решение и вписать новую деталь в историю. В идеале, это решение не должно приводить к новым масштабным ветвлениям сюжета, а у игроков

должно складываться впечатление, что вы так и задумывали с самого начала

Если вам хорошо даётся импровизация, вы можете придумать на лету целое приключение. Для этого вам всё равно понадобится яркая стартовая сцена и пара идей о том, к чему она может привести. Когда эта сцена будет завершена, предложите на помощь игроков. Прислушивайтесь к ним и постарайтесь придумать, как вписать их идеи в историю. Иногда вам придётся подтолкнуть их в нужном направлении, когда им не хватает информации или они считают свой план слишком опасным. Используйте мотивы сыщиков, чтобы напомнить им о вещах, ради которых они готовы рисковать.

Старайтесь опережать игроков на несколько сцен. Держите перед глазами заметки о персонажах, местах и уликах, которые могут помочь сыщикам. Чем лучше вам удаётся предсказывать действия героев, тем больше интересных подсказок к происходящему вы можете создать и тем сильнее у игроков будет ощущение, что вы с самого начала так и планировали расследование. Вам вовсе не обязательно использовать каждую идею, которую озвучивают игроки. Сосредоточьтесь лишь на самых интересных, но попытайтесь обыграть их неожиданным для игроков образом.

Как только вы придумаете логичный финал истории, начинайте готовить игроков к нему. Пусть всё, что они делают, приближает их к развязке. Главная опасность здесь — не оправдать ожидания игроков. Они тяжело трудились над тем, чтобы распутать загадку, и будут разочарованы, если победа над антагонистом дастся им слишком легко. Опять же, секрет в том, чтобы научиться предугадывать действия персонажей. Чем лучше вам это удаётся, тем более запоминающийся финал вы создадите.

КАМПАНИЯ

Игры по «Школьным тайнам» вполне можно проводить в формате «загадка недели» — всякий раз герои сталкиваются с новым расследованием, которое никак не связано с предыдущими приключениями сыщиков. Однако куда лучше игра подходит для длительных кампаний с масштабным сюжетом: герои больше узнают о себе и близких, их отношения развиваются, а карта города растёт и меняется. Это не значит, что буквально каждое приключение в кампании должно быть связано со всеми остальными. Думайте об этом скорее как о современном сериале. Обычно на каждый сезон приходится глобальная проблема, которая медленно развивается на протяжении 20–22 эпизодов (мы будем называть её магистральным сюжетом). Чаще всего, в последних двух сериях эта проблема выходит на передний план и достигает своей кульминации. Герои решают проблему и история заканчивается — либо они сталкиваются с новым кризисом, который станет основой нового сезона.

В типичном сезоне телевизионного сериала часть эпизодов — это законченные истории, которые не связаны с магистральным сюжетом в целом (во всяком случае, на первый взгляд). Другая часть полностью посвящена глобальной проблеме сезона.

Если вы собираетесь водить группу игроков, которые только знакомятся с ролевыми играми, системой СЫЩИК или жанром школьной драмы, имеет смысл сделать первые приключения сюжетно независимыми друг от друга. Считайте, что это пилотные эпизоды телевизионного сериала. Их назначение — познакомить игроков с миром и основными конфликтами. Впрочем, если ваша группа настроилась на долгую кампанию, вы вполне можете вовлечь их в глобальный сюжет уже на первой игровой встрече.

ПЕРВОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

В главе «Зарисовки» (стр. 145) вы найдёте несколько сюжетов, любой из которых может стать основой для первой встречи игровой кампании. В каждом из них хватает возможностей как для детективного расследования, так и для острой социальной драмы.

Все зарисовки в книге написаны для группы заранее созданных сыщиков со стр. 34–37. Скорее всего, для длительной кампании вы захотите создать собственных юных детективов. В этом случае разумнее будет считать, что к началу приключения все они хорошо знают друг друга. Это позволит начать игру без утомительного вступления и натянутых сцен знакомства в стиле «вас всех оставили после занятий, представьтесь и опишите себя». Если это необходимо, можете разыграть несколько ретроспективных эпизодов о том, как сыщики начали работать вместе, в течение следующих игровых встреч.

Первое приключение — прекрасный способ обозначить тему игровой кампании и её ключевые конфликты. Если вы используете для этого одну из зарисовок из книги, выберите ту, которая больше подойдёт вам. В некоторых из них раскрывается проблема уличных банд, в некоторых — классового неравенства, а некоторые затрагивают щекотливую тему секса.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ КАРТУ ГОРОДА И ДИАГРАММУ ОТНОШЕНИЙ

Диаграмма отношений (см. стр. 101) — это список персонажей, о которых знают игроки. Обычно в записях ведущего куда больше информации — о персонажах, которые ещё не появлялись в игре, об их отношениях с другими героями, об их связях с конкретными местами в Городе. Создайте собственную диаграмму отношений — скрытую от игроков — и отмечайте на ней персонажей и отношения, которые хотите ввести

в игру. Диаграмма поможет вам понять, как лучше это сделать и какие конфликты это позволит раскрыть.

Как было сказано ранее, отношения — это одновременно и источник проблем для сыщиков, и инструмент, который поможет им в расследовании. То же самое верно и для мест в Городе — они существуют в игре для того, чтобы подкидывать вам интересные идеи и служить для взаимодействия сыщиков и мира игры. Если место не работает так, как вы ожидаете, измените его, сожгите или просто создайте новую точку на карте, которая привлечёт внимание героев.

ЗАГАДКА НЕДЕЛИ

Для сюжета на одну-две игровых встречи вам понадобится жертва, преступление и преступник.

ЖЕРТВА

Выбрав жертву преступления, решите, почему она обратится к сыщикам за помощью. Возможно, их связывает общее увлечение или занятия в школе: к примеру, они в одной команде по баскетболу, и жертва делится с сыщиком причиной неудач на последней игре. А возможно, всё куда более серьёзно, и опасность грозит кому-то, с кем сыщик связан отношениями. Или кто-то обратился к героям за помощью, просто потому что у них репутация ребят, которые умеют решать чужие проблемы. Если жертву придумать сходу не получается, загляните в диаграмму от-

ношений и выберите персонажа, который давно не появлялся на сцене.

У сыщиков должна быть причина, по которой им не плевать на проблемы жертвы. Возможно, дело в симпатии или первым подозреваемым становится кто-то из врагов детективов, или расследование сулит какую-то выгоду в будущем, а может, сам характер преступления столь ужасен, что сыщики не могут оставаться в стороне.

Не стремитесь сделать жертву слишком идеальной и невинной — среди её окружения должны найтись люди, желающие ей зла. Помните: в классических детективных историях, когда жертва приходит к детективу за помощью, она редко говорит о себе всю правду. К счастью, информацию о ней можно получить из разных источников: семья, близкие, одноклассники и т. д. Не забывайте и о вещественных доказательствах: шкафчик в школе, сумка с вещами, страничка социальной сети порой могут рассказать о человеке куда больше, чем он сам того желает. Порой жертва сама может оказаться преступником, который водит сыщиков за нос, желая, чтобы они выполнили за него грязную работу.

ПРЕСТУПЛЕНИЕ

Теперь пора выбрать преступление, которое предстоит раскрыть детективам. Это должно быть что-то важное для жертвы, но при этом нечто такое, с чем нельзя пойти к взрослым. К примеру, убийство плохо подходит на роль загадки недели, как и любое другое громкое

Tattoo - 3 blades through a heart.
Possible faint reference, 3 of swords:
Heartbreak, grief, sorrow.



преступление — такими делами занимается полиция, а не юные детективы. Даже если вы хотите построить игру вокруг подобного события, предпосылка для него должна быть более тихой и незаметной. К примеру, один из подростков таинственно исчез — сразу после того, как рассказал друзьям о том, что нашёл нового знакомого в приватном чате. Полиция вряд ли заинтересуется чем-то подобным без доказательств, а значит пришло время сыщиков взять расследование в свои руки.

Но гораздо чаще загадкой недели становится что-то менее значительное: преследование, шантаж, сетевая травля, измена, кража, вандализм или просто ложные слухи, которые распространяются по школе. Загляните в раздел «Травля» нас стр. 137, если хотите найти больше идей для преступлений.

Если в голову не приходит ничего подходящего, загляните в местную сводку новостей и поищите последние происшествия с участием подростков. Старайтесь не связываться с наркотиками; вместо них ваш преступник мог торговать в школе рецептурными препаратами или стероидами.

ПРЕСТУПНИК

Каждой детективной истории нужен злодей. Хороший злодей — залог удачной игры. У него должен быть мотив и веская причина для совершения преступления. Злодей в вашей истории не должен быть примитивным плоскими персонажем. Это главный противник сыщиков, и пусть они почувствуют гордость от того, что одержали над ним победу. Кроме того, преступник должен быть плохим парнем — каким бы славным он ни казался на первый взгляд. Антигерои и негодяи, которыми движут благородные мотивы, вряд ли станут хорошими антагонистами для юных детективов. Если сыщики не знают, как завершить расследование и вообще стоит ли его заканчивать, вы рискуете получить скомканную концовку истории.

Зачастую в начале игры герои не знают, кто преступник. Такие истории напоминают классические детективы, в которых сыщики задаются не менее классическим вопросом: у кого были мотив и возможность совершить преступление? Порой бывает иначе — жертва с самого начала знает, кто виновен в её бедах. Интрига здесь в том,



ШКОЛЬНАЯ ТРАВЛЯ

Подростки проявляют удивительную изобретательность, если речь заходит о причинении страданий ближнему своему. Когда жертва сталкивается с прямыми угрозами, запугиванием, оскорблениями или физическими издевательствами, хотя бы ясно кто виновник. Анонимная травля пугает куда сильнее. К тому же хулиганы часто бывают трусливы и боятся столкнуться с жертвой лицом к лицу. К сожалению, у них и без этого хватает способов испортить ей жизнь:

В ШКОЛЕ

- ☐ Рисунок или фотография жертвы, вывешенная в классе или коридоре школы, оказывается украдена или изуродована.
- ☐ Кто-то выбивает стопку книг из рук в переполненном коридоре.
- ☐ Кто-то выливает на жертву краску, газировку или что-то подобное.
- ☐ Кто-то вечно ставит подножки — особенно во время обеда в столовой.
- ☐ В классе кто-то кидается в жертву мелкими предметами, жвачкой или жёванной бумагой.
- ☐ Кто-то поработал со школьным шкафчиком жертвы: он раскрашен граффити, замок сломан или просто злоумышленник напихал в него какой-то дряни через вентиляционные отверстия.
- ☐ На стенах школы появляются граффити с угрозами или оскорблениями.

СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ

- ☐ Кто-то заводит на фэйсбуке специальную «группу ненависти», посвящённую жертве.
- ☐ В сети появляется фальшивая страница, якобы принадлежащая жертве.
- ☐ Оскорбительные сообщения, твиты и т. д.
- ☐ В сети появляются изображения жертвы, отредактированные в унижительной и оскорбительной манере. Разумеется, ссылки на них распространяются среди всех знакомых жертвы.

ПОВРЕЖДЕНИЕ АВТОМОБИЛЯ

- ☐ Окна, фары или боковые зеркала оказываются разбиты.
- ☐ Кто-то написал краской (или нацарапал) на машине оскорбления или угрозы.
- ☐ Кто-то измазал машину грязью или фекалиями.

как вывести преступника на чистую воду и исправить случившееся — вернуть украденный велосипед или не дать злодею выложить в сеть порочащие фотографии жертвы. В этом случае расследование сыщиков строится вокруг личности преступника. Они будут искать его слабые места и придумывать способы расквитаться с ним.

ЗАГАДКА

Наконец, вы должны подумать и о самом расследовании. У кого была возможность увидеть или услышать что-то, связанное с преступлением? Какие персонажи станут свидетелями и подозреваемыми в деле? Что заставит их поделиться информацией? В идеале вы должны получить небольшой набор действующих лиц со своей мотивацией и ролью в происходящем для каждого. Поверьте, ничто не запутывает игроков сильнее, чем толпа невнятных персонажей, которые практически не связаны с сюжетом преступления.

Дайте персонажам имена или прозвища и наделите запоминающимися чертами: как они себя ведут, как разговаривают, как одеваются? Всё это сделает разговор с ними более запоминающимся и интересным. Некоторые персонажи ведущего могут быть не только свидетелями, но и подозреваемыми. Подумайте, как сыщики будут исследовать их мотивы и возможности и к каким выводам они могут прийти.

Если речь не идёт о магистральных сюжетах (см. стр. 139), используйте ложные ходы в расследовании. Однако делайте это с осторожностью. Порой вещи, очевидные для ведущего, игроками воспринимаются как сложнейшая загадка.

Если вы видите, что игроки зашли в тупик, подумайте, каким образом они могут получить дополнительную информацию.

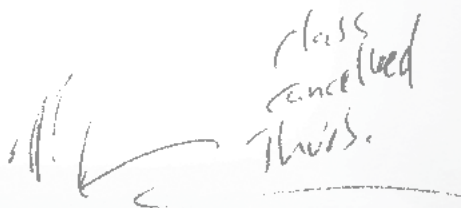
Жанр детектива не обходится без внезапных сюжетных поворотов. Порой сыщики будут обнаруживать, что их друзья, близкие или возлюбленные обладают мрачными тайнами. Возможно, кто-то из них даже сыграет роль злодея в одном из эпизодов.

ЦЕЛИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Если сыщик слабо вовлечён в текущее расследование, возможно, стоит включить в игру несколько сцен, связанных с личной сюжетной линией героя. Каждый игрок при создании персонажа выбирал цель, которую стремится достичь сыщик (см. стр. 33).

Когда вы планируете сценарий игры, посмотрите на цели персонажей. Возможно, они подскажут вам, как сделать приключение более эмоционально значимым для героев. Возможно, во время расследования один из сыщиков встречает персонажа, который стремится к той же цели или столкнулся с тем же вызовом. Или расследование даёт сыщику шанс оказаться на шаг ближе к достижению своей мечты. Или хотя бы позволяет наладить отношения с близкими людьми.

Однако помните, что личные цели — это дополнение к вашему сценарию, а не его основа. В идеале, расследование само по себе должно давать группе некоторую цель, а сыщики должны участвовать в нём, независимо от того, связано оно с их мечтами и стремлениями или нет.



МАГИСТРАЛЬНЫЙ СЮЖЕТ

Если бы игра была телевизионным сериалом, то магистральным сюжетом стало бы расследование какого-то значительного преступления, которое развивается от серии к серии в течение целого сезона.

Один из способов спланировать магистральный сюжет — это адаптировать инструмент конспирации из игры «Ночные хищники» издательства Pelgrane Press. Для начала начертите пирамиду, состоящую из 4–5 уровней. Число блоков в основании пирамиды зависит от количества игроков — рассчитывайте примерно по 1–1,5 на игрока (но не меньше 4). Каждый блок в ос-

новании — это ключевая улика: кого-то из свидетелей ловят на лжи или какие-то показания не стыкуются с вещественными доказательствами или временной линией событий. Сыщики могут знать часть этой информации в начале игровой кампании — собственно, благодаря этому они и понимают, что здесь есть какая-то тайна, которую нужно расследовать.

Следующий уровень пирамиды — это обусловленные улики (см. стр. 129). Сыщики не смогут получить к ним доступ, пока не выполнят определённое требование. Возможно, им нужно получить все улики с первого уровня пирамиды. Возможно, им придётся заручиться помощью конкретного персонажа. А возможно, для получения этих сведений нужно найти способ попасть в конкретное место.

ИНОГДА ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ НЕ РАБОТАЕТ

«Погодите, — спросите вы, — если сыщики всегда получают улику, разве **проницательность** не убивает весь дух детективной работы? Допустим, сыщик встречается со своим заклятым врагом, который пытается его обмануть — согласно правилам, я должен сказать игроку об этом?!» Да, всё верно. Вы и правда должны дать ему понять, что персонаж врёт. Но в чём именно он врёт? **Проницательность** поможет установить лишь сам факт неискренности персонажа, но не даст ответов на вопросы о том, почему тот лжёт и что именно он скрывает.

Вы сами как ведущий ни в коем случае не должны врать игроку. Но это вовсе не значит, что вы обязаны рассказывать всю правду. Порой, неверно истолковав контекст ситуации, игроки приходят к совершенно неправильным выводам.

Допустим, сыщики допрашивают Кейтлин Прайс, и она настаивает на том, что Гэбриэл Со-рано был с ней до самого конца вечеринки. Скажите, что сыщик с самым большим рейтингом проницательности понимает, что она лжёт. Но в чём именно и почему? Кто-то из них ушёл с вечеринки раньше? Или она знает, куда именно он пошёл, и пытается прикрыть своего парня? Или ей самой нужно алиби на этот вечер?

Student's unrecorded

for this year

Casey Sims

Denise Wiley

Kedra Wilson

Некоторые из этих улик могут поставить под угрозу отношения сыщиков, поскольку они выясняют о своих друзьях и родственниках нечто, что предпочли бы не знать. Если у сыщиков нет возможности (или желания) следовать по пути, которым ведут их найденные улики, позвольте расследованию развиваться естественным путём. В нужный момент лишь осторожно подбрасывайте новые сведения и следите за тем, как герои складывают их в единую картину.

Каждый следующий уровень пирамиды сужает спектр возможностей преступника и позволяет сыщикам отбросить ложные пути расследования. Наконец, вершина пирамиды, раскроет личность преступника или даст неоспоримое доказательство его вины — или и то и другое.

Не каждое расследование должно быть посвящено магистральному сюжету игры. Однако будет полезно, если элементы «большого» расследования служат фоном для других событий и загадок недели.

Порой вы можете сами давать игрокам выбор, чему посвятить следующую встречу: личным целям сыщиков, магистральному сюжету или расследованию загадки недели. Если они решают не делать ничего, пусть они столкнутся с последствиями этого решения. Расследование не терпит промедлений: вещественные доказательства теряются, память свидетелей слабеет, а электронные данные стираются или переписываются.

Допустим, главный злодей магистрального сюжета хорошо позаботился о том, чтобы создать себе достоверное прикрытие. Полиция и представители власти обмануты, и только сыщики пытаются докопаться до правды. Поначалу они сталкиваются с весьма незначительным активным сопротивлением — преступник просто не воспринимает их всерьёз и больше занят тем, чтобы одурачит «настоящих детективов». Но с течением времени сыщики находят первые нестыковки в его безупречном алиби. Теперь главный злодей использует свои ресурсы, чтобы

прикрыть эти бреши или чтобы надавить на сыщиков — возможно, через кого-то из их близких. В конце концов, он лично вступает в противостояние с героями, используя собственные навыки и возможности. Сцена их столкновения становится кульминацией сезона, высшей точкой накала страстей.

КАК ИГРАТЬ ЛЖЕЦОВ И ПРЕСТУПНИКОВ

Ключевое допущение, на котором строятся сюжеты многих романов, сериалов и ролевых игр, состоит в том, что персонажи либо честны и надёжны, либо отъявленные лжецы. Редко бывает так, что они искренне в чём-то заблуждаются. Если на показания свидетеля нельзя положиться, зрителю или читателю предоставят вескую причину для этого: алкогольная или наркотическая зависимость, психические заболевания или искажённое восприятие. Это жанровое допущение существует для того, чтобы аудитории было проще воспринимать историю — ведь очень немногие люди обладают навыками профессиональных детективов и умеют работать с настоящими свидетельскими показаниями.

Когда мы наблюдаем за сценой допроса в телевизионном сериале, мы на самом деле видим хорошо отрепетированную беседу актёров, реплики которых писали опытные сценаристы. Детектив задаёт свидетелю умный и неожиданный вопрос — и по о реакции свидетеля мы можем понять, лжёт он или нет. Но на самом-то деле он не пытается вспомнить что-то важное или выдумать ответ на ходу. Вся его «реакция» была написана заранее.

В ролевых играх всё иначе. Почти всегда ведущий импровизирует, придумывая ответы персонажа. Поэтому игрокам бывает крайне сложно правильно интерпретировать поведение ведущего. Все эти паузы и запинки в его речи — ведущий выдумывает детали на ходу или пытается показать, что персонаж лжёт?

Чтобы избежать неясности, вы можете обращаться к проницательности сыщиков. После того как персонаж закончит свою речь, просто скажите игроку с самым высоким рейтингом способности что-то вроде: «Ты почти уверен, что Реймонд лжёт». Игрок может потратить пункт проницательности, чтобы лучше разобраться в том, что Реймонд скрывает и почему. Ведущий может даже сделать специальную табличку «Лжец!» и показывать её игрокам в нужные моменты разговора. В случае некоторых персонажей проницательность попросту не работает (см. стр. 139), и сыщикам придётся искать другие способы расколоть их.

Некоторым игровым группам не по душе такой метод, потому что он разрушает четвёртую стену между игроками и их персонажами. Такие игроки предпочитают получать информацию, не выходя из роли. В этом случае ведущему следует предельно чётко и ясно дать игрокам понять, лжёт персонаж или нет. Не бойтесь переигрывать. Помните: вы изображаете не настоящего человека, а персонажа игры, который должен предоставить игрокам нужную информацию в процессе интересного социального взаимодействия.

Ниже приведён список признаков, по которым можно уличить человека во лжи. Он составлен на основе настоящих техник анализа поведения и речи. Многие специалисты уверяют, что эти техники действительно работают, другие же убеждены, что это полная ерунда. На самом деле не так уж важно, работают ли эти признаки в реальном мире; они работают в художественной литературе и играх, потому что отражают наши представления о том, как ведут себя лжецы.

Помните, что порой поведение персонажа может быть неоднозначным. К примеру, невинная жертва избегает ответов на вопросы сыщиков не потому что лжёт, а потому что они затронули сложную и щекотливую для персонажа тему.

Используйте несколько признаков сразу, если хотите чётко дать игрокам понять, что собеседник лжёт. Если даже после этого они упускают ключевую улику, пора прибегнуть к помощи проницательности и прямо сказать, что персонаж лжёт.

ПРИЗНАКИ ТОГО, ЧТО СОБЕСЕДНИК ГОВОРИТ ПРАВДУ

- «Я». Если человек говорит правду, он говорит о себе в первом лице: «Я сделал...», «Я был...», «Я сказал». А вот если он говорит «мы», использует пассивный залог, избегает упоминать действующее лицо истории или делает им собеседника («Ну, вы знаете, как это бывает...», «Ты приходишь домой как обычно, а там...»), скорее всего, он пытается отвести вину от себя и преуменьшить свою роль в происходящем.
- Короткое, чёткое и эмоциональное отрицание предъявленных обвинений: «Да не крал я этот чёртов телефон!»
- Прямой и ясный ответ на поставленный вопрос: «Прошлым вечером я был в развлекательном центре вместе с Брендоном».
- Последовательный рассказ с умеренным количеством деталей: «Мы добрались до торгового центра часам к семи и ушли только в десять».

ПРИЗНАКИ ЛЖИ

- Лжец старается произвести приятное впечатление и всячески акцентирует внимание собеседника на своих достоинствах. Положение в обществе, связи, благотворительная деятельность — что угодно, если это поможет создать видимость того, что такой человек никогда бы не совершил преступление. Если гордиться особо нечем, персонаж будет проявлять чрезмерную вежливость и любезность.
- Длинные паузы между вопросами и ответами.
- Лжец избегает ответа на вопрос или отвечает на те вопросы, которые ему удобны.

- Отвергая предъявленные обвинения, редко делает это прямо. Использует обороты: «Я бы никогда этого не сделал!», «Как вам только в голову пришло, что это мог быть я?!»
- Собеседник отказывается отвечать на вопросы: «Я не знаю!», «Не помню», «Мне нужно проверить в своих записях».
- Собеседник тянет время: «Знаете, это отличный вопрос...», «Хорошо, что вы спросили об этом...», «Я понимаю, почему вы так обеспокоены...»
- Собеседник использует эвфемизмы, метафоры и расплывчатые описания, чтобы максимально дистанцироваться от рассказа о случившемся.
- Лжец часто путается, прерывает себя, меняя детали собственного рассказа. Его ответы непоследовательны и противоречивы.
- Неуместные детали рассказа. Они правдивы, но не имеют никакого отношения к теме беседы. Тем самым лжец пытается выиграть время, чтобы что-то придумать, или пытается спрятать ложь за истинными и легко проверяемыми фактами.
- Собеседник переходит в наступление: «Да как ты смеешь меня об этом спрашивать?!», «Ты знаешь, кто я такой?», «Вы тратите моё время! Я весьма занятой человек!»
- Собеседник пытается сыграть на чувстве вины: «Разве ты мне не веришь?», «Не могу поверить, что ты так плохо обо мне думаешь...», «Я же люблю тебя, я бы никогда...»
- Собеседник вовлекает высшие силы и близких родственников: «Клянусь могилой матери...», «Бог свидетель, я бы никогда...», «Даю слово чести...»
- Собеседник преуменьшает последствия случившегося: «Ну и в чём здесь проблема? Подумаешь...», «Да кому не плевать на это?»
- Собеседник чрезмерно детализированные ответы: «В прошлый четверг, когда я уезжала из торгового центра, на часах было ровно 10:17».
- Частое использование уточнений и вводных слов в стиле «насколько мне известно», «обычно», «как правило», «возможно».
- Собеседник избегает местоимений в речи. Вместо них использует имена и обороты в стиле «его сын», «наша дочь» и т.д. Ещё один способ дистанцироваться от происходящего.
- Собеседник постоянно перескакивает с одного грамматического времени на другое. К примеру, рассказывая об исчезновении жертвы в прошедшем времени, переключается на настоящее, когда описывает собственные действия (скорее всего, придуманные на ходу).

Pages 44-46 torn out of University Journal



ПАРА СОВЕТОВ ДЛЯ ИГРОКОВ

Слушайте, что говорит ведущий! Вы играете в детективную историю; улики и информация — её топливо. Когда ведущий описывает очередную улику или представляет нового персонажа, он делает это с определённым умыслом. Да, среди тех сведений, которые он на вас вываливает, есть лишние и ненужные — это неизбежно. Игра не может быть столь же ёмкой и лаконичной, как романы Агаты Кристи. Но ведущий потратил время и силы на то, чтобы продумать эту сцену или персонажа, и он не стал бы это делать без причины. Особенно это касается случаев, когда ведущий предоставляет вам раздаточные материалы: карты, фотографии, портреты и прочие подобные вещи.

Делайте заметки по ходу расследования. Восприятие и память несовершенны: нередко нам кажется, что мы услышали совсем не то, что было сказано на самом деле — хотя бы в деталях. С каждой новой порцией информации, которую мы получаем, наш разум пытается привести воспоминания в соответствие с новыми сведениями. Кроме того, мы всегда считаем более достоверной ту информацию, которая укладывается в имеющуюся картину событий. Это отлично работает, если вы на верном пути в расследовании, но с тем же успехом это может завести вас в тупик. Необязательно записывать всё, что происходит с сыщиками, но фиксируйте ключевые улики, которые находите. Не забывайте сверяться с этим списком, когда чувствуете, что теряете нить расследования.

Если вы зашли в тупик, ищите новую информацию. Как правило, после каждой сцены остаётся хотя бы один путь, по которому могут пойти сыщики. Если вы не знаете, что делать, оглянитесь назад и подумайте, какую зацепку вы ещё не использовали, какой след проигнорировали?

Помните, сыщики — всего лишь подростки. Никто не ожидает, что они будут столь же опытными и компетентными, как профессиональные детективы. Однако они смотрели те же самые детективные фильмы и сериалы, что и вы, и могли нахвататься оттуда полезных техник и приёмов. Поэтому не стесняйтесь использовать то, чему научились из этих шоу: как задавать правильные вопросы свидетелям, как интерпретировать улики или чем запугать подозреваемого.

Рискуйте. Подростки не славятся благоразумием и осмотрительностью. Они продумывают все последствия своих действий. Они готовы отстаивать свои взгляды, принципы, свою семью и друзей и часто делают глупости на этом пути. Это нормально.



ЗАРИСОВКИ

В этой части книги мы собрали несколько зарисовок, которые ведущий сможет использовать в своих играх по «Школьным тайнам». Цель этих коротких детективных историй — показать, насколько разными и драматичными бывают проблемы, с которыми сталкиваются подростки. И, разумеется, способы справиться с этими проблемами.

ЭЙ, ЭТО ЖЕ МОЙ ВЕЛИК!

После того как волна велокраж прокатилась по Дрюсберри, ученик местной школы обращается к сыщикам, чтобы те разыскали велосипед его младшего брата.

«Эй, это же мой велик!» — вводный сценарий игры «Школьные тайны». Он знакомит игроков с миром игры, её ключевыми конфликтами и проблемами, которые встают перед юными детективами: краденые велосипеды, отношение к чужакам в городе, школьные банды, шантаж и угрозы. Сам же сюжет представляет собой классическую исто-

рию о неплохом парне, который совершил ошибку, чтобы раздобыть деньги, необходимые семье.

Преступление: кража велосипеда.

Преступник: Виктор Прайс и пара приезжих веловоров, которых прикрывает лидер местной банды.

Завязка расследования: жертвой велокражи стал Энди, младший брат одного из приятелей сыщиков.

СЮЖЕТ

Старшеклассник обращается к сыщикам за помощью, после того как у его младшего брата Энди украли велосипед. Чтобы достать записи с камер видеонаблюдения, героям придётся свести знакомство с замдиректора школы Трумана и детективом полиции. По их сведениям веловоры — чужаки в городе, но сбывают краденые велики через кого-то из местных. Кроме того, похоже, что преступников прикрывает одна из двух соперничающих школьных банд.



Дело осложняется тем, что расследование детективов привлекает внимание этих банд, и герои поневоле действуют в интересах одной из сторон. Это может дать им ценного союзника — но вместе с тем и сильного врага в лице банды-соперника.

В поисках украденного велосипеда сыщики прочёсывают места в городе: от фирменных магазинов до блошиных рынков. В основном, усилия оканчиваются ничем: воры — не местные и потому не продают товар в обычных точках.

Используя чей-нибудь велик как приманку, сыщики смогут выйти на след преступников и проследить их путь до закрытого хранилища на складе. Забравшись внутрь, они обнаруживают краденые велосипеды — в том числе, и велосипед Энди.

Собрав улики, сыщики могут сдать преступников полиции или заставить их уехать из города. Также они могут разоблачить спонсора воров — им оказывается владелец местного магазина велосипедов (он же дядя Первой стервы школы). Однако в любом случае исход этого дела подпортит отношения героев с лидером местной банды, который покрывал преступников. Владелец магазина быстро признает вину и рассказывает, что затеял нечестную игру ради денег, необходимых для лечения брата.

УЛИКИ

- С помощью **разговоров по-взрослому** сыщики могут убедить директора школы показать им запись видео со школьной велопарковки. На ней видно, как подросток в коричневой кофте с капюшоном вламывает велозамок на велосипеде Энди. Ещё один подросток в такой же кофте серого цвета следит за тем, чтобы никто не мешал краже.
- Лиц подростков не видно, и сыщики не могут узнать их по каким-то приметам. Однако если отмотать видео назад, то можно увидеть, что подросток в серой кофте обменивается сложным рукопожатием с Марку-

сом Адамсом, нападающим школьной футбольной команды.

- Успешные переговоры с Маркусом помогут сыщикам выяснить, что преступники — близнецы Кари и Кайл Шелли. Он не знает, где их можно найти, но знает, что они работают с Большим Ти, лидером одной из местных банд. Он делает большие деньги на продаже краденых великов, и не позволит, чтобы кто-то перешёл ему дорогу.
- Если сыщики решат проверить обычные места, где могут всплыть краденые велосипеды, то сведут знакомство с парочкой амфетаминowych наркоманов, которые продают запчасти велосипедов. Однако частей нужного среди них нет.
- Кроме того, поиски могут привести героев в магазин «Чёртовое колесо» (см. стр. 120), где они сведут знакомство с Виктором Прайсом. Он — настоящий преступник в этой истории и дядя Кейтлин Прайс. Вряд ли она простит героям то, что они помогали в аресте её родственника.
- Сыщики могут использовать чей-нибудь велик в качестве приманки для преступников. Проследив за ними, герои найдут хранилище с другими украденными велосипедами. Если среди героев есть технари с навыками **механики**, они могут спрятать на велике GPS-передатчик, который облегчит задачу слежки.
- **Знание города** подскажет сыщикам, что воры — не местные. Они используют маршруты, которые им предлагает GPS-навигатор, и не знают о коротких путях и способах срезать дорогу.
- Проследив за воровками, сыщики найдут склад с краденными велосипедами. С помощью **скрытности** они могут пробраться туда незамеченными, а используя **фотогра-**

фию, могут раздобыть достаточно доказательств против близнецов.

- Полученную информацию герои могут использовать, чтобы сдать Кайла и Кари полиции, либо с помощью **запугивания** заставить их рассказать о Викторе Прайсе и Большом Ти. Виктор использовал свои связи, чтобы продавать велосипеды в соседнем штате, а Большой Ти за долю от сделки обеспечивал его прикрытием и снабжал информацией о полицейских патрулях.

ПЕСТИКИ И ТЫЧИНКИ

Тема зарисовки «Пестики и тычинки» — подростковая сексуальность и огромное количество противоречивой информации о сексе, которую старшеклассники получают от сверстников и взрослых. Это расследование затрагивает темы подростковой беременности, секстинга (пересылка личных фотографий и сообщений интимного содержания посредством сотовых телефонов, электронной почты или социальных сетей), пропаганды воздержания и споров о сексуальном образовании.

Преступление: кража сотового телефона.

Преступник: школьный психолог.

Завязка расследования: к Джессике обращается за помощью подруга, у которой украли телефон.

СЮЖЕТ

Ученики старшей школы Трумана собирают подписи к петиции с требованием обновить устаревшую программу сексуального просвещения. Чтобы поддержать петицию, лидер сыщиков, Джессика Парк, проводит серию интервью со сверстниками. Темы опроса: негативное отношение со стороны взрослых к сексу и бесполезная программа сексуального образования, которая не способна подготовить учеников к взрослой жизни.

Во время интервью Джессика узнаёт, что её подруга Моника Картер (одна из организаторов петиции) попала в крупные неприятности, и теперь ей грозит исключение из школы. Телефон Моника с её откровенными фотографиями попал к замдиректора Ричарду Клайму, и теперь он обвиняет Моника в распространении детской порнографии. Сама Моника утверждает, что телефон кто-то украл и передал Клайму. Джессика решает помочь Монике выяснить, кто и зачем это сделал. К счастью, её работа и серия интервью даёт прекрасную возможность для расследования.

Телефон Моника нашла Мишель Чун — глава церковного общества борьбы за воздержание. Она обнаружила его в школьном кафетерии — с эротическими фотографиями на включённом экране. Она же и передала телефон заместителю директора. Мишель уверена, что телефон выкрал Мэтт Энрикез, бывший парень Моника, у которого был на неё зуб.

Мэтт, в свою очередь, отрицает участие в краже и даже способен это доказать. Он горячо поддерживает петицию и готов долго рассказывать о том, какое давление оказывают взрослые на молодёжь просто за стремление вести сексуальную жизнь. Мэтт обвиняет старшее поколение в лицемерии: на словах они поощряют «безопасный секс», но на деле не готовы и не желают обсуждать с подростками, как те могут исследовать его радости без риска беременности.

Дальнейшее расследование приводит сыщиков к тому, что в школе есть «альтернативные» классы для беременных девушек. В беседе с героями две из них, Нэнси Андерсен и Мария Герреро, жалуются на двойные стандарты, царящие в школе. Если девушка забеременела, её автоматически записывают в неудачницы и отправляют в «специальный» класс, от которого на деле нет никакого проку. Нэнси и Мария уверены, что замдиректора использует закулисную тактику, чтобы надавать на Моника и Альянс Геев

и Гетеросексуалов (АГГ) (Gay-straight alliances, GSAs — независимые от государства и школьных администраций студенческие организации, распространённые в некоторых школах, колледжах и университетах США и Канады. Их цель — обеспечение толерантной атмосферы для лесбиянок, геев, бисексуалов, транссексуалов и их гетеросексуальных друзей.), заставив отменить петицию.

УЛИКИ

- Наводка Нэнси и Марии приводит сыщиков в штаб-квартиру АГГ — группе, создавшей петицию по обновлению программы сексуального образования. Кори Вэйнрайт, президент АГГ, утверждает, что текущая программа сосредоточена на предотвращении беременности и не имеет ничего общего с реальными потребностями студентов любой ориентации. По словам Кори, замдиректора и школьный психолог угрожали и шантажировали студентов, чтобы те не подписывали петицию.
- Чтобы найти больше вещественных доказательств, сыщикам придётся проникнуть в офис администрации школы. Возможно, для этого они выкрадут ключ или выяснят, что уборщик оставляет одну из дверей открытой, чтобы выходить перекурить во время вечерней смены.
- В кабинете замдиректора сыщики находят письмо от Сандры Гарсии, ранее одной из лучших учениц школы. Отношение администрации к ней резко изменилось, когда она забеременела. В письме Сандра просит разрешения принять участие в Advanced Placement, вместо «альтернативных» классов. Судя по расписанию Сандры, у неё была прекрасная возможность украсть телефон Моника, а затем оставить его в кафетерии.
- После стычки с Сандрой та признаётся, что похитила телефон по просьбе школьного психолога Конни Уильямса. Она не хо-

тела этого делать, но ещё больше не хотела, чтобы беременность разрушила её мечты о колледже. Тем более она первая в семье, кого готовы туда принять.

- Если сыщики взломают школьный почтовый сервер, они получат доступ к переписке Конни Уильямса с замдиректора Ричардом Клаймсом. В этих письмах излагается план по запугиванию студентов, цель которого — отмена петиции.

ДУРНАЯ СЛАВА

В центре сюжета «Дурная слава» клуб видеолюбителей, члены которого решили привлечь внимание к проблеме школьной травли. Но вопреки расхожему мнению, для достижения цели хороши далеко не все методы.

Преступление: школьная травля.

Преступник: Мара Туми, девушка из клуба видеолюбителей.

Зацепка расследования: Анджелу Маккуин, подругу одной из сыщиц, ложно обвинили в жестокой травле её одноклассника Дэнни Райта.

СЮЖЕТ

Анджела Маккуин — одарённый юный хакер с криминальным прошлым. Она не доверяет никому, кроме своей подруги Аманды, одной из сыщиков. Аманда происходит из бедной семьи и с раннего возраста проявляла яркий талант в области компьютеров и уже с 11 лет занималась программированием. Знакомые пророчат ей большое будущее и звание изобретателя новой ай-штуки, которая перевернёт мир. Однако будущее Анджелы под угрозой.

Последний месяц в школе участились случаи кибертравли. Одна из жертв — парень по имени Дэнни Райт — исчез и не появляется на уроках. Родители не знают, где он, и беспокоятся о его судьбе. На это есть основания: парень страдал от хрони-

ческой депрессии и при этом получал жуткие и пугающие сообщения, автор которых знал о болезни Дэнни. Учитывая криминальное прошлое Анджелы и её компьютерные способности, в глазах администрации она главный подозреваемый.

На самом деле Анджела неплохо знала Дэнни и помогала ему с информатикой. Его безопасность волнует девушку ничуть не меньше, чем собственное будущее, и потому она обращается к Аманде за помощью. Теперь сыщикам предстоит раскрыть сразу две загадки: отыскать Дэнни и найти настоящего организатора травли.

Имея на своей стороне такого компьютерного спеца как Анджела, сыщики без труда взламывают почтовый ящик Дэнни и выясняют, что он скрывается в сквоте (пустующие помещения, в которых обитают самовольно захватившие их жильцы) на окраине города. Дэнни прячется там с момента начала травли и пытается бороться с жестокими приступами депрессии с помощью безрецептурных препаратов, которые ему удалось достать.

Он показывает сыщикам видео, которое получил по почте. На нём запечатлён сам Дэнни по пути из школы домой, но видеоряд перемежается сообщениями с угрозами и оскорблениями. Сам Дэнни уверен, что за этим стоит Деррик Хэнсcombe из клуба видеолюбителей.

Анджела неохотно признаёт, что они с Дерреком недолгое время встречались — пока она не решила завязать с преступным прошлым. У него тоже были проблемы с законом, но Анджела утверждает, что Деррек собирался исправиться и начать всё сначала. Однако когда сыщики пытаются с ним поговорить, это приводит к стычке с его девушкой Марой и их друзьям из клуба.

Сюжет закручивается ещё сильнее, когда другие члены клуба сознаются, что Деррик и несколько его друзей оказались вовлечены в какое-то безумное соревнование. Через несколько дней они планируют нечто особенное, для чего даже позаимствовали пару камер из школы.

Поговорить с Дерриком наедине не так-то просто, но с помощью Анджелы и правильно выстроенной стратегии общения сыщики сумеют отделаться от Мары. Деррик рассказывает, что Мара организовала соревнование — кто сделает жизнь Дэнни более жалкой и к чему это приведёт. Это был своего рода социальный эксперимент, снятый на камеру. Чем бы он ни закончилось для Дэнни, всю вину Мара собирается свалить на Анджелу. Она ненавидит её и считает соперницей в отношениях с Дерриком.

Информации о пари, заключённом членами клуба, не найти в сети; все данные хранятся на ноутбуке Мары, который она носит в рюкзаке. Деррик рассказывает сыщикам, что Мара взломала почту Дэнни и от имени Анджелы написала ему просьбу о встрече. На самом деле это ловушка — на месте встречи парня поджидают все участники жуткого состязания с намерением его избить. Всё это будет сниматься на видео, которое потом окажется на ютубе. И во всём, конечно, обвинят Анджелу.

Если сыщики поторопятся, то могут предупредить Дэнни и подстроить для отмороzków из клуба западню, поймав их с поличным. Располагая этими уликами и ноутбуком Мары, они сумеют доказать невиновность Анджелы и преодолеть огласку жестокий «эксперимент» Мары.

УЛИКИ

- **Знание города** позволит сыщиком без труда найти сквот, в котором поселился Дэнни.
- Если сыщики убедят Дэнни помочь им, он согласится выступить против администрации школы и поможет организовать западню для подонков из клуба.
- Судя по **слухам и сплетням**, которые ходят по школе, кто-то видел, как Деррик и его друзья делают какие-то ставки и, похоже, планируют что-то крупное.

- Как следует надавив на Деррика (посредством творческого использования межличностных способностей или победы в стычке), сыщики заставят его перейти на их сторону. Тогда он поможет отвлечь Мару, пока кто-то из сыщиков использует **воровство**, чтобы добраться до ноутбука.

НЕУДАЧНЫЙ СНИМОК

Понять, кто тебя может заметить, порой так же сложно, как понять, кем ты являешься. И ещё вопрос, что страшнее.

Преступление: шантаж.

Преступник: Брайан, бывший парень жертвы, и мисс Стенгер, давний враг её семьи.

Завязка расследования: Тоби Маркс, близкий друг одного из сыщиков, становится жертвой шантажа.

СЮЖЕТ

На этот раз в неприятности попал близкий друг Элизабет — Тоби Маркс, тихий и скромный транс-юноша. Недавно он получил серию фотоснимков, сделанных камерой моментальной печати, на которых он целуется и держится за руки со своей девушкой Алайной. Фото подкинули в его школьный шкафчик вместе с требованием каждую неделю оставлять 100\$ в условленном месте. В противном случае анонимный шантажист угрожает отправить снимки родителям Тоби. Юношу такая перспектива откровенно пугает. Хотя в школе он не скрывает свой психологический пол и отношения с Алайной, дома он ведёт себя куда осторожнее. В школе он называет себя исключительно в мужском роде, ходит в мужской туалет, а женским нарядам предпочитает брюки и галстук-бабочку. Родители Тоби об этом не подозревают и считают его обычной девушкой.

За последние шесть месяцев Тоби стал куда смелее показывать, кто он на самом деле, и начал

увереннее воспринимать себя в мужской роли. Поэтому Элизабет опасается, что шантаж заставит юношу признаться родителям. Она поддерживает Тоби в этом намерении, но проблема в том, что его родители ведут бурную политическую деятельность и являются членами сразу нескольких общественных и религиозных движений, выступающих против однополых браков и нетрадиционных форм отношений. Элизабет уверена, что они не поймут Тоби и выгонят его из дома. Кроме того, отец Тоби — член городского совета. Если станет известно, что его дочь — транссексуалка, это разрушит его карьеру.

Одним словом, какими бы благими ни были намерения Тоби, торопиться с признанием ему не стоит.

Расследование осложняется тем, что найти виновника будет совсем непросто. Тоби чувствует себя своим в компании Элизабет и её друзей, но в остальном школа напоминает ему зону боевых действий. Когда он идёт по коридору, вслед слышны крики «Гомик!», «Педрила!» или хотя бы «Это вообще парень или девчонка?». Тоби уже научился не обращать на них внимания, но дело этим не ограничивается. Несколько раз его избили после тренировки, когда он оставался на поле один. В школьной команде немало узколобых качков, которые не устают напоминать Тоби, что он «не настоящий мужик» и потому ему не место в мужской команде. В общем среди старшеклассников хватает тех, у кого зуб на Тоби, и сыщикам будет непросто сузить круг подозреваемых.

УЛИКИ

- Наблюдение за местом передачи денег (с помощью **скрытности** или **электронной слежки**, которой владеет Тайлер) покажет, что за выкупом пришёл Брайан Лианг, бывший парень Тоби. Они расстались полгода назад, когда Тоби начал вести себя более

- «по-мужски». Брайан играет в футбольной команде вместе с братом Элизабет.
- Если допросить Брайана, тот расскажет, что лишь воспользовался удачной возможностью подпортить жизнь Тоби. Ему отвратительна его новая гендерная роль и он ревнует к новой подруге Тоби (вдобавок Брайан боится, что, раз он встречался с трансом, то может стать геем). Однако организовал шантаж не он. Брайан обнаружил конверт с фотографиями в почтовом ящике — без всяких указаний на отправителя. Он даже не особо заботился о деньгах — просто хотел доставить Тоби неприятности и заставить плясать под свою дудку.
 - Расследование политической деятельности отца Тоби (в этом помогут **слухи и сплетни** и **знание города**) покажет, что у семьи Марксов есть давний соперник — Мисс Стенгер. В прошлом году мистер Маркс обошёл её на выборах в местный муниципалитет, поэтому у неё есть причины для политической мести.
 - Стычка с Тоби позволит убедить его не признаваться родителям в том, кто он — по крайней мере пока ему не исполнится 18. Вряд ли родственники перенесут такую новость, а Тоби рискует лишиться крыши над головой.
 - Сыщики могут обратиться за советом к учительнице изобразительного искусства, Мисс Стрэйхорн. Она чёрная женатая лесбиянка, у которой двое детей и потому она активно поддерживает ЛГБТ-движение. Миссис Стрэйхорн советует Тоби обратиться за поддержкой в местное отделение Альянса Геев и Гетеросексуалов. В этой организации есть группы поддержки для подростков-трансгендеров, которые смогут помочь Тоби выстроить отношения с родителями — хотя бы до тех пор, пока ему не исполнится 18.

- Если сыщики хотят расследовать деятельность мисс Стенгер, им придётся найти благовидный предлог, чтобы попасть в её дом — какое-нибудь благотворительное мероприятие или что-то вроде этого. Там они обнаружат камеру моментальной печати и несколько фотографий, которые не были отправлены Брайану Лиангу. Намерения мисс Стингер очевидны, и теперь сыщики сами должны решить, что делать с полученными доказательствами. С одной стороны, они вряд ли захотят просто оставить мисс Стенгер в покое, с другой же, открытое обвинение раскроет тайну Тоби перед его родителями.

УКРАДЕННАЯ МУЗЫКА

Джессика, Тайлер и пара их общих друзей любят хип-хоп ничуть не меньше, чем разгадывать тайны. Они даже организовали собственную группу под названием «Тайлер Линкольн и вице-президенты» и играют музыку в стиле групп Roots или Stetsasonic. Джессика играет на саксофоне, Тайлер — на басах и клавишных, остальной же состав исполнителей меняется от выступления к выступлению.

Чтобы помочь церковной общине оправиться после недавнего ограбления, Тайлер организует благотворительный концерт. Однако мирная вечеринка оборачивается катастрофой, когда кузена Джессики, Дэнни Канга, обвиняют в том самом ограблении. Если сыщики не найдут истинного виновника преступления, репутация группы (и целого музыкального жанра) окажется под угрозой, а расовая нетерпимость вспыхнет в школе с новой силой. Но хуже всего придётся Джессике и её семье.

Преступление: ограбление церкви.

Преступник: Трей Хакфорд, местный наркоман.

Завязка расследования: Дэнни, кузен Джессики, был несправедливо обвинён в ограблении.

СЮЖЕТ

Дэнни Канг страдает синдромом дефицита внимания. Правда, сам он уверен, что лекарства нужны ему куда меньше, чем расположение местной корейской банды Красные скорпионы. Да и деньги, которые он выручает за продажу таблеток метилфенидата местному наркоману Трею Хакфорду, стоят куда больше, чем разница между оценками 4+ и 5-.

Чтобы получить деньги на «лекарство», Трей и его дружки вломились в приходской центр Африканской Методистской церкви Дрюсберри. Трей рассудил, что если ограбить церковь в бедном районе с преимущественно чёрным населением, можно не особо опасаться погони. И он оказался прав. Конечно, соседи позвонили в 911, но полиция приехала только через 45 минут. К этому времени Трей и его подельники были уже далеко, унося с собой церковную утварь. Среди украденных вещей было и дорогое музыкальное оборудование, которое община купила для выступлений в стиле госпел. Во время ограбления церковь успели изрядно погромить и разукрасить баллончиками с краской, оставив на стенах символы местных банд.

Лидеры афроамериканского сообщества жестоко раскритиковали медлительность полиции — особенно после многочисленных заявлений о хулиганстве и вандализме в этом районе. Они обвинили власти в том, что правосудие в этом районе действует только для белых и состоятельных людей, а остальные вынуждены полагаться только на себя. Полиция же заявила, что несправедливо винить полицейских и закрывать глаза на то, что погром устроил кто-то из местных.

Чтобы помочь церкви и сгладить возникший конфликт, ребята из «Тайлер Линкольн и вице-президенты» организовали благотворительный концерт, который пройдёт в концертном зале школы. На нём должны выступить несколько групп разных направлений, но преимущественно — рэп-исполнители. Подобный выбор далеко

не всем был по душе. Многие родители выступили против концерта, утверждая, что рэп-музыка пропагандирует жестокость, насилие и криминальный образ жизни. Заместитель директора Ричард Клайм придерживается того же мнения.

К этому времени Трей уже немало задолжал Дэнни за наркотики и потому предложил расплатиться с ним новеньким диджейским пультом (разумеется, умолчав о том, где он его достал). Дэнни, который давно хотел попробовать себя в музыке, согласился без раздумий. Затем, прямо во время репетиции концерта, Трей заявился на площадку и публично обвинил Дэнни в краже церковного имущества — и все доказательства были на его стороне. Дэнни просит сыщиков поверить ему и помочь найти настоящего вора, пока его не отдали под суд. В то же время в школе нарастает напряжение между азиатской и афроамериканской частью учащихся, а замдиректора Клайм, воспользовавшись шумихой, обвиняет во всём рэп-музыку и отменяет концерт.

УЛИКИ

- Красные скорпионы или любая другая банда из района церкви может дать сыщикам ценную информацию — вероятно, для этого им придётся обратиться к межличностным способностям. На мысль поговорить с кем-то из представителей преступного мира игроков может натолкнуть тот факт, что полиция ищет грабителя именно среди уличных банд, либо — наоборот — местная шпана жалуется на несправедливые подозрения со стороны копов.
- Мать Тайлера, сержант полиции Андреа Линкольн, хочет поддержать сына и его идею с концертом. Однако есть и другие копы, многие из которых считают, что весь этот рэп-концерт — потворствование малолетним преступникам. Если сыщики сумеют убедить её, что концерт не имеет с этим ничего общего и не повредит её репутации (для этого Тайле-

ру придётся потратить пункты **отношений**), она проведёт их к месту преступления и позволит его осмотреть. Сыщики могут пробраться туда и без посторонней помощи, но в этом случае им понадобится скрытность, чтобы не попасться патрулю полиции.

- Сыщики могут обратить **внимание** на то, что взлом церкви — работа любителя и не дотягивает до уровня ни одной из местных банд. Кроме того, граффити с символами банд на стенах нарисованы небрежно и безобразно, что отличается от художественной манеры Красных скорпионов. Выяснить это поможет либо знание **поп-культуры**, либо **отношения** с нужными людьми.
- Родители Трея, Сарабет и Джуда Хекфорда, знают о том, что сделал их сын, но покрывают его. Джуда — городской судья и член муниципального совета. Если правда об ограблении выйдет наружу, это станет угрозой для его карьеры. Втайне он даже рад, что взлом церкви привлёк столько внимания к «криминальным элементам», поскольку он сможет на этом умело сыграть.

Тем не менее, он был в ярости, когда узнал о том, что сделал Трей, и устроил настоящий скандал на глазах семьи. Свидетелем конфликта стала в том числе восьмилетняя Франка, сестра Трея. Она до конца не понимает, почему родители и брат ссорятся, но хочет, чтобы всё прекратилось. Если герои найдут к ней подход, она расскажет о семейном скандале и, может быть, даже позволит сыщикам пробраться в комнату Трея, чтобы найти улики.

Однако сделает она это с одним условием: каждый сыщик должен поклясться на мизинчике, что у Трея не будет проблем из-за того, что они найдут в комнате. Если для вас это звучит недостаточно серьёзно, вы, видимо, никогда не нарушали мизинчиковую клятву.

- Трей передал пульт Дэнни на блошином рынке, что на Мельничной площади. Свидетелем был хён (Hyung (кор.) — дословно «старший брат»). В корейском языке это уважительное обращение к старшему товарищу Дэнни из Красных скорпионов, который может подтвердить факт сделки. Но если Дэнни действительно хочет выкрутиться из этой беды, ему придётся признать две вещи: а) он продавал наркотики, б) он спутался с местной бандой (члены которой могут счесть его признание стукачеством).
- Убедить Дэнни сознаться в меньшем преступлении, чтобы избежать наказание за более серьёзное — та ещё задача. Но ещё сложнее будет убедить Красных скорпионов сотрудничать с властями и дать показания, которые помогут Дэнни выпутаться из неприятностей. Кроме того, если эта информация станет достоянием общественности, можете быть уверены, что местные новости и родительские комитеты выставят Дэнни гангстером и наркоторговцем — в полном соответствии со стереотипами о хип-хоп исполнителях. Даже если Дэнни выйдет сухим из воды, удастся ли это хип-хопу?



Mr. West left early for assembly!



ВАРИАЦИИ

В этой главе представлены альтернативные игровые миры, которые могут стать местом действия «Школьных тайн». Каждая вариация предлагает иначе взглянуть на игру и меняет её на фун-

даментальном уровне. Если ваша вариация этого не делает, то, скорее всего, вы просто играете в другой Город или Школу. Это тоже здорово, мы просто вносим ясность в терминологию.

БЕЛЛЭРС ФОЛЗ

Беллэрс Фолз — это небольшой городок на Среднем западе или, возможно, в Новой Англии. Он кажется тихим, но за невзрачной картиной местного быта скрываются зловещие тайны и тёмная магия. В стародавние времена что-то в этом месте привлекало чародеев и колдунов — или просто людей, стремящихся к власти любыми средствами. Они проводили жуткие ритуалы, поднимали мёртвых из могил, стремились завоевать мир или обмануть саму смерть.

Но всё это в прошлом. Чем бы ни занимались эти люди, их времена ушли, а сами они давно мертвы. Возможно.

Эта вариация меняет жанр игры с чистого детектива на хоррор. Ужасы, с которыми столкнут-

ся персонажи, зачастую связаны с городом и его историей. Главным источником вдохновения для игр в этом стиле могут стать готические рассказы Джона Беллэrsa: «Дом с часами на стене», «Сокровища Алфея Винтербона», «Фигура в тени», «Заклятие колдовского черепа» и многие другие.

Герои этих произведений обычно младше сыщиков из игры «Школьные тайны» — им лет 13–14. Этим они напоминают персонажей из вариации «Средняя школа Кимпбелл», о которой вы прочтёте чуть ниже. Возможно, вам стоит ознакомиться с ней и решить, какой из этих двух игровых миров подойдёт вам больше.



ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

Игры по этой вариации отличаются тревожной атмосферой. Сыщики регулярно сталкиваются с чем-то жутким и пугающим — всякий раз, когда это случается, персонаж должен пройти проверку **крутости**.

Сложность проверки возрастает на 1, если действие игры происходит ночью или в каком-то особо жутком месте.

СОБЫТИЕ	ЧИСЛО ПУНКТОВ, КОТОРЫЕ РИСКУЕТ ПОТЕРЯТЬ СЫЩИК
Дурное предчувствие насчёт происходящего; дежа вю, странные шорохи и скрипы	3
Странная и пугающая иллюзия; ночные кошмары; жуткие тени; звериный вой или пронзительные крики; героев преследует что-то, что они толком не могут увидеть; кровь; насекомые, пауки, крысы или другие распространенные, но не смертельные страхи	4
Сыщик увидел нечто откровенно сверхъестественное или смертельно опасное; оживший кошмар	5
Это был монстр? На сыщика пыталось напасть что-то жуткое и опасное	6
На сыщика нападает настоящий монстр: вампир, оборотень, призрак, зомби. Одним словом, это что-то сверхъестественное, злобное, и оно хочет тебя сожрать	8

Помните, что в этой игре удирать от кого-то — порой отличное и правильное решение. Более того, если **крутость** сыщика опускается ниже 0 из-за столкновения с чем-то сверхъестественным, вам придётся сбежать — независимо от вашего желания. Ведущий должен убедиться, что путь к отходу открыт. Если же нет, сыщику придётся пройти через простое состязание в **бегстве** (см. ниже).

НОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

БЕГСТВО (ОБЩАЯ)

Вовсе не нужно быть великим атлетом, чтобы унести ноги от опасности. Страх и адреналин компенсируют недостаток тренировок.

Если за сыщиком кто-то или что-то гонится, вы можете использовать пункты **бегства** вместо **атлетики**. Эту способность можно использовать только для защиты, она не поможет вам, если вы за кем-то охотитесь или преследуете противника. Это минус. Плюс в том, что пока рейтинг **бегства** в два раза выше рейтинга **атлетики**, вы можете выкупать его пункты в два раза дешевле. За 1 вложенный пункт способности вы получаете 2 пункта рейтинга **бегства**.

К примеру, если ваш рейтинг **атлетики** равен 1, вы можете потратить 4 пункта, чтобы получить рейтинг **бегства**, равный 6.

ОККУЛЬТИЗМ (ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ)

Вы кое-что знаете об оккультных делах: колдовских ритуалах, магии, ведьмовстве, монстрах и сверхъестественном в целом. Колдовать вы не умеете, но у вас хватит знаний, чтобы активировать старое заклятие давно умершего чародея.

МАГИЯ

Магия зачастую связана с чем-то злым, тёмным и опасным. Возможно, сыщики знакомы с каким-нибудь чародеем или ведьмой, а может, даже связаны с ним отношениями. Почти всегда чародеи — странные, сварливые, эксцентричные

люди, все мысли которых заняты непонятными для посторонних людей проблемами. Судя по всему, чтобы стать хорошим волшебником, нужно обладать безумием особого рода, которое приходит вместе с одержимостью злом.

«Белая» магия тоже существует, но ведущему следует свести её появление в игре к минимуму. Возможно, сыщики найдут счастливый амулет, который снижает сложность проверки **крутости**. Или сумеют заполучить волшебную лампу, которая отпугивает духов и призраков. Или соседка — белая ведьма — угостит героев особым какао, который позволит восстановить один из запасов способностей.

Если сыщики сами берутся творить магию, то им предстоит провести сложный и опасный ритуал. Зачастую это приходится делать, чтобы нейтрализовать жуткое колдовство или снять древнее проклятие. Ведущий выбирает от трёх до пяти компонентов, которые должны собрать сыщики для сотворения магии: особые песнопения, «рука мертвеца», намагниченный нож, **знание города** 4+ и т. д. Хотя бы один компонент должен быть редким, а с его поисками должно быть

связано отдельное приключение. Проведение ритуала требует проверки **крутости** с риском потери 6 пунктов, а зачастую ещё и участия одного из персонажей ведущего — «доброего» волшебника.

Чёрная магия работает иначе. Она действует медленно, коварно и поначалу даже незаметно. Чаще всего сыщик пробуждает к жизни проклятие в минуту слабости или любопытства: надевает на палец причудливое кольцо, найденное в тайнике, или читает стих-головоломку со старого надгробия. После того, как магия пробудилась, сыщик постепенно теряет связь с внешним миром, становясь одержимым. В конце каждой игровой встречи персонаж теряет 2 пункта рейтинга либо **крутости**, либо **отношений**. Следите за тем, сколько пунктов вы потеряли. Вы вернёте их, когда проклятие будет разрушено.

ОДЕРЖИМОСТЬ

Проклятый сыщик в буквальном смысле одержим чем-то: загадками и тайнами, древними проклятиями, гибельным роком или чем-то-что-смотрит-на-него-из-тьмы. Всякий раз, когда

РАССЛЕДОВАНИЕ НЕВЕРОЯТНОГО

Если в вашей игре есть место магии, сверхъестественным явлениям или суперспособностям, то все они должны подчиняться неизменным правилам. Даже в невероятном мире должны быть свои законы. В противном случае у сыщиков не будет основы, на которой они могли бы строить предположения, столь необходимые для ведения расследования.

Допустим, в первом сценарии сыщики столкнулись с призраками и выяснили, что те появляются лишь по ночам и не выносят присутствия кошек. Если три приключения спустя что-то зловещее произошло в кошачьем приюте среди бела дня, сыщики должны быть уверены, что призраки тут ни при чём!

В зависимости от игрового мира, который вы используете, сыщики могут знать его законы с самого начала или исследовать их по мере развития игры. Способности **знание поп-культуры** или **оккультизм** могут оказаться весьма полезными в этом деле. Однако они же могут сыграть с сыщиком злую шутку и ввести его в заблуждение.

В игре «Ктулху», так же построенной на основе системы СЫЩИК, вы найдёте больше советов о том, как вести расследование, имея дело с жуткими чудовищами и сверхъестественным знанием.

сыщику представляется возможность больше узнать о своей **одержимости**, вам нужно пройти проверку **крутости**, чтобы сопротивляться этому порыву. В начале игры сложность проверки равна 3, но она будет возрастать на 1 каждый раз, когда ведущий решает, что история или личное проклятие героя перешло на новый уровень. Максимальная сложность равна 7.

Когда вы получили проклятие, возьмите 6 пунктов рейтинга из запаса любых общих способностей и вложите их в запас **одержимости**. Эти пункты вы можете тратить исключительно на задачи, напрямую связанные с предметом вашей одержимости: на стремление узнать что-то новое, что-то украсть или пробраться в какое-то место. Как только проклятие будет снято с сыщика, вы можете перераспределить пункты **одержимости** на своё усмотрение.

ИСТОРИИ

Зачастую главной темой приключений в городке Беллэрс Фоллз становятся одержимости и проклятия сыщиков и способы спасения от них. Как только каждый сыщик прошёл по пути одержимости и избавления от неё, игровую кампанию пора заканчивать. Решение мистических тайн и снятие семейных проклятий персонажей ведущего тоже может быть интересным, однако этим загадкам недостаёт эмоциональной глубины и остроты переживаний за судьбу героя.

- Flaherty
- Fingert
Kit
- camera
- S.ickers
Bye

Вот несколько загадок, решением которых могут заняться сыщики из городка Беллэрс Фолз:

- Сыщик находит старинный кукольный домик, который до мельчайших деталей похож на старый дом на окраине города. Даже куклы обладают чертами, схожими с чертами настоящих жителей города, а сам дом таинственным образом управляет их жизнями. Если бы только юный детектив смог больше узнать об этой колдовской вещи, он сумел бы помочь этим людям.
- Мать одного из сыщиков тяжело заболела. Это редкая и практически неизлечимая патология, связанная с кровью. Однако до сыщика доходят слухи о том, что старый Арчибалд Дефенестер был вампиром. Если отыскать его гробницу, возможно, удастся добыть несколько капель его крови, которая послужит лекарством для матери. Проблема в том, что надгробие старого Арчибалда больше напоминает запутанную головоломку.
- Во время ремонта в школе сыщик находит причудливый амулет, замурованный в стену. Он относит реликвию профессору Витгенсу, который, по слухам, кое-что понимает в оккультных науках. Изучив амулет, профессор заключает, что тот создан, чтобы «связывать души». Вскоре после этого профессор впадает в кому, а все ученики в школе, будто стоволившись, начинают одеваться в стиле XIX века.
- Вместе с друзьями сыщик отправляется к Ежевичным топям. На спор он соглашается в полночь добраться до островка в центре этих болот и обнаруживает там камни, сложенные в форме странных гротескных пирамид. Когда он утром возвращается домой, то обнаруживает, что с его ухода минуло два дня. Как бы он ни старался, он не может рассказать о том, где был и что видел. Каждую ночь ему снится остров посреди топей, а пирамиды на нём становятся всё выше.

СТАРШАЯ ШКОЛА ДЕНВЕРА

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

У каждой истории о супергерое есть начало — период, когда он только осознаёт свои силы и делает первые шаги на пути к тому, чтобы стать примером для подражания тысяч людей. «Тайны Смолвиля», «Готэм», «Стрела», «Флэш» — все эти истории рассказывают о прошлом героев, которых мы все отлично знаем. Все они прошли через этот пугающий и захватывающий этап жизни — старшую школу. Они взрослеют, открывают свои способности, пытаются помогать людям, скрывают свою тайную личность — и вместе с тем стараются не вылететь из школы, завязать отношения да и просто найти своё место в мире. На протяжении десятилетий эти темы были благодатной почвой для авторов комиксов о супергероях. Теперь вы можете использовать их в своей игре. И правила игры в «Школьные тайны», с их фокусом на драме и отношениях, помогут вам в этом.

Как сыщики обрели свои способности? Скорее всего, ответ на этот вопрос станет главной темой первого сезона кампании. Другие загадки на этом этапе могут включать в себя познание границ собственных возможностей, слабостей и попытки вычислить других обладателей суперсил.

Важный вопрос, на который вы должны дать ответ перед началом игры: почему сыщики держат свои способности в тайне? Страх, что их будут считать уродами, боязнь за своих родственников и друзей, нежелание становиться подопытными кроликами для учёных или марионетками в руках властей — всё это отличные причины, чтобы хранить свои таланты в секрете. Впрочем, в вашей игре всё может быть иначе, и герои могут открыто заявить о своих способностях.

Для создания вашего юного супергероя используйте суперспособности из игры *Mutant city blues*. Помимо обычного набора пунктов способностей, который есть у каждого персонажа «Школьных тайн», каждый игрок получает 20 пунктов для приобретения **суперсил**.

Зачастую в начале игры сыщики — единственные обладатели сверхспособностей, о которых известно игрокам. Их таланты проявляются впервые, и герои только учатся обращаться с ними и познают законы, которым те подчиняются. Это важный момент игры — у ведущего должна быть система, согласно которой проявляются и действуют суперсилы. Например, в игре *Mutant city blues* есть диаграмма Квейда, которая описывает связь между генами и отдельными группами способностей. Вы можете использовать её, а можете придумать собственную, главное — она должна быть неизменной. Даже если она неизвестна игрокам и персонажам в начале игры, у них должна быть возможность познать её во время расследований. Какими бы невероятными ни были события игры, они подчиняются определённым закономерностям и правилам.

Противниками персонажей зачастую становятся другие обладатели сверхспособностей. Старайтесь делать их знаковыми и тематическими: пусть враг обладает лишь одной способностью, но познал все грани своего таланта и обращается с ним лучше любого из сыщиков.

Ещё один вопрос, который вам предстоит решить до начала игры: что делать с супергеройскими сражениями? С одной стороны, они являются важной частью историй о героях в ярких костюмах, с другой, боевая составляющая «Школьных тайн» сделана намеренно простой. Есть несколько способов разрешить это противоречие.

Tak
called
555-41

- Вы можете адаптировать боевые правила из игры *Mutant city blues*. В этом случае у каждого сыщика появляется общая способность **здоровье**, по 4 пункта которой они получают бесплатно.
- Вы можете вовсе исключить из игры боевые суперспособности. Это станет стимулом для игроков чаще использовать социальные и исследовательские навыки, а не лезть в драку.
- Компромисс между этими двумя решениями: считайте, что боевые суперспособности — уникальные и действуют по тем же правилам (см. стр. 22). Использовать их в бою равносильно использованию пистолета или ножа. Это приводит к тем же последствиям и требует проверки **крутости**. Это решение делает боевые сцены короткими и абстрактными, что вполне соответствует духу «Школьных тайн».
- Академия Кингсфилд, престижная частная школа, предлагает полную стипендию одному из одноклассников сыщиков. Герои точно знают, что тот обладает суперспособностями. Вопрос в том, знает ли об этом администрация Академии и какие планы имеет на его счёт?
- Разбирая хлам на чердаке своей бабушки, сыщик обнаруживает тяжёлый ящик с эмблемой WAC (женский корпус вооружённых сил США). Внутри детективы обнаруживают награды, памятные знаки и фотографии, которые однозначно свидетельствуют о том, что бабушка сыщика обладала суперсилами. Неужели её невероятные рассказы были правдой, а не при знаком слабеющего разума? Когда ящик оказывается украден, сыщикам предстоит выяснить, кто ещё посвящён в тайну и чего он хочет.

ИСТОРИИ

Расследования тайн старшей школы Денвера может включать в себя:

- Враг сыщика находится в смертельной опасности — ему угрожает один из соперников юных детективов, также обладающий суперсилами. Сумеют ли сыщики остановить его и сохранить свою тайну?
- Герой узнаёт, что новая звезда баскетбольной команды обладает суперспособностями. Раскроет ли сыщик его секрет или позволит ему и дальше обманом зарабатывать победные очки. Баскетбол — самый верный шанс для него пробиться в колледж, поэтому игра в команде многое для него значит.
- В сети появляется сайт «Кто под маской?», на котором раскрываются факты из жизни людей, обладающих суперсилами. Кто запустил этот сайт? Что на самом деле известно его владельцам? И как скоро они доберутся до сыщиков?



ДАЙМОНД СИТИ

Даймонд Сити — городской район на грани нищеты в более мрачной версии нашей повседневной действительности. Персонажи игроков — подростки, у которых есть причины держаться вместе и не попадать в поле зрения коррумпированных и жестоких властей.

Сыщики могут быть нелегальными иммигрантами, этническими меньшинствами, вампирами или мутантами — главное, что у них нет причин ждать от взрослых помощи и справедливости. Они живут на грани закона и могут рассчитывать только на себя.

Цель? Для начала — выжить. А если получится, то попытаться что-то изменить в этом Богом забытом месте. Отыскать компромат на продажного копа или коррумпированного чиновника, сместить их — и возможно, жить здесь стать немного лучше. Истории Даймонд Сити могут быть вполне обыденными, вроде тех, что мы видим в вечерних новостях, но вы можете провести полноценный эпический сериал о борьбе подростков с жестокой системой.

В Даймонд Сити подросткам предстоит самим решать свои проблемы. Никто не придёт на помощь, и здесь нет взрослых, на которых можно положиться. Родители персонажей либо перерабатывают и почти не появляются дома, либо им плевать на сыщиков. Учителя в школе работают за мизерную зарплату, панически боятся сокращений и не сделают ничего, что поставит их под угрозу увольнения. Даже полицейских в этом районе воспринимают не как защитников правопорядка, а скорее как ещё одну банду — только со значками.

Группы подростков, живущих на одной улице или в одном квартале, собираются в банды. Так проще выжить. Разумеется, им далеко до легендарных банд вроде Кровников, Акула или Калек, (Bloods, Crips и Sharks — самые известные преступные группировки Америки. Каждая насчи-

тывает тысячи членов по всей стране) хотя они и могут подражать их ритуалам и символике, чтобы казаться более жестокими и опасными, чем они есть на самом деле.

Многие банды вовлечены в бесконечные междоусобные стычки: борьба за территорию и ресурсы или банальная вендетта за смерть товарищей. Подавляющее большинство членов оказываются либо мертвы, либо за решёткой до того, как им исполнится 30.

Школа — единственное место в городе, где ученики могут чувствовать себя в безопасности. Однако до неё ещё нужно добраться, а путь пролегает через территории конкурирующих банд.

Работы в Даймонд Сити не хватает даже взрослым, что уже говорить о подростках. Из-за этого они часто оказываются вовлечены в преступления или какие-нибудь низкопробные аферы — всё ради того, чтобы заработать немного денег, заслужить шанс на чуть лучшую жизнь или просто помочь семье со счетами. Получить здесь образование, работу или навыки, которые позволят вырваться из города, — настоящее испытание.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

Правила по **порогам** особенно важны в этой вариации. Каждая банда ревностно охраняет свою территорию и не терпит на ней чужаков — даже если это подросток, который срезает путь до школы или магазина. Всякий раз, когда банды сталкиваются на нейтральной территории — местном клубе, парке развлечений или школьной вечеринке, — дело может закончиться дракой.

Территория — это важно. Если сыщика считают членом банды, от него ждут, что он будет находиться на своей территории. Если же он часто общается с друзьями из других районов, другие члены банды могут усомниться в его лояльности.

В каждой банде есть своя иерархия. Чтобы подчеркнуть это, вы можете даже использовать правила «Игрок против игрока» из вариации «Академия Кингсфилд» (стр. 168), чтобы отслеживать изменение статуса сыщика. Однако в Даймонд Сити ни один из сыщиков не начинает игру в статусе альфы. Любое же поражение в стычке с конкурирующей бандой понижает статус персонажа до жертвы.

Неважно, используете вы детальные правила по боевым столкновениям или нет, помните, что сыщики действуют в опасном окружении. Они могут оказаться вовлечены в совершение серьёзного преступления — даже не осознавая этого: стоять на стрёме или быть водителем при ограблении магазина. Порой старшие члены банд вербуют подростков и даже детей в качестве курьеров или соглядатаев — и им плевать на то, что с ними станет. Если кто-то из подростков попадётся полиции, снисхождения к ним не будет.

Эта вариация использует правила по **напряжённости** из игры «Ночные хищники».

НАПРЯЖЁННОСТЬ

Напряжённость — это абстрактный счётчик, который отражает, насколько остро полиция будет реагировать на действия банд. В начале игры **напряжённость** равна 1. Это объясняется тем, что большая часть людей, с которым встречается сыщик, не раз и не два были в полицейском участке за мелкие и крупные преступления. Вы сами решаете, есть ли у ваших персонажей проблемы с законом: поддельные документы, статус нелегальных иммигрантов или подростковые судимости в прошлом.

Напряжённость растёт, когда сыщики либо привлекают внимание полиции собственными действиями, либо когда они не справляются с решением местных проблем в срок. Помните, что если герои не решили какую-то из проблем между бандами, банды справятся сами — в более жестокой и грязной манере.

Любая драка, которая закончилась серьёзными травмами или в которой применялось оружие, влечёт за собой повышение **напряжённости**. Если кто-то из врагов сыщиков стал свидетелем их преступления, он не упустит возможности донести на них. Это добавляет к **напряжённости** ещё +1.

Напряжённость увеличивается лишь один раз за игровую встречу. Используйте самое значительное событие за это время, чтобы определить, насколько она возросла.

В начале каждой встречи игрок проходит проверку против уровня **напряжённости**. Он может использовать пункты любой общей способности, если объяснит, как это позволяет ему избежать внимания властей. Проверку проходит только один из игроков — им может стать любой участник игры, и эту роль может брать на себя любой из игроков в начале каждой встречи. Если игрок прошёл проверку, сыщики избегают новых неприятностей с властями на этой игровой встрече. Это не значит, что они могут творить что угодно — с ними просто будут обращаться как с любыми другими жителями Даймонд Сити. Если проверка провалена, значит персонажей или их близких ждут новые проблемы от полиции или администрации школы. Это может выражаться во внезапном осмотре школьного шкафчика, «дружеской беседе» с детективом в офисе директора или, в особых случаях, ордере на обыск в доме сыщика.

Напряжённость также влияет на минимальную сложность проверок, связанных с участием полиции, школьной администрации или даже соперничающих банд. Никто не захочет иметь с вами дела, пока полиция не спускает с вас глаз.

Помните, что **напряжённость** должна осложнять сыщикам жизнь, но она не должна сорвать их расследование.

УСИЛЕНИЕ НАПРЯЖЁННОСТИ

ДЕЙСТВИЕ

РОСТ
НАПРЯЖЁННОСТИ

- ☐ Жестокое преступление с применением насилия: нападение, ограбление, хулиганство и т. д.
- ☐ Автомобильная погоня.
- ☐ Побег от полиции.
- ☐ Вандализм или умышленная порча имущества.
- ☐ Кого-то поймали с небольшой дозой наркотиков.
- ☐ Повторяющиеся шумные вечеринки — достаточно громкие, чтобы соседи вызвали копов

1

- ☐ Любое преступление, в котором преступник при свидетелях угрожал кому-то ножом, пистолетом или иным оружием.
- ☐ Торговля наркотиками (особенно рядом со школой).
- ☐ Очевидное вторжение в полицейскую компьютерную сеть.
- ☐ Вмешательство в полицейское расследование.
- ☐ Порча дорогостоящего имущества, вандализм в крупных масштабах.
- ☐ Чья-то смерть или серьёзные травмы — в случае если это не привлекает много внимания.

2

- ☐ Сексуальное насилие с участием несовершеннолетних.
- ☐ Чья-то смерть или серьёзные травмы — если это привлекает внимание медиа: самоубийство в результате травли, смерть в аварии из-за пьяного водителя, летальная передозировка наркотиками, невинная жертва в перестрелке между бандами.
- ☐ Тяжкое преступление с использованием огнестрельное оружие — особенно если оно совершалось рядом со школой.
- ☐ Порча имущества, обладающего культурной ценностью.

3

- ☐ Смерть или серьёзные травмы представителя властей при исполнении.

4

C12H16N2 - Not known!

Ack Davey later



Если несколько способов снизить напряжённость.

Быть тише воды, ниже травы: напряжённость снижается на 1 каждый 72 часа без происшествий, ещё на 1 — каждую неделю без происшествий, и ещё на 1 — каждый месяц. Ниже 1 она опуститься не может никогда. Даймонд Сити — опасное место. Если сыщики хотят, чтобы здесь хотя бы несколько дней была тишь да гладь, им придётся помочь местным бандам решить проблемы без перестрелок и драк.

Привлечь внимание к чему-то хорошему: порой даже в Даймонд Сити заглядывают организации, цель которых — снизить накал страстей между бандами и полицией. Американский союз гражданских свобод, местное духовенство, благотворительный корпус и т. д. Даже если это лишь видимость настоящей деятельности, сыщикам пойдёт на пользу, если в новостях появятся белозубые люди в костюмах, которые скажут, что жизнь в Даймонд Сити стала лучше и спокойнее. Но для этого они должны привлечь внимание к какому-то яркому и позитивному событию и убедить враждующие банды не выяснять отношения хотя бы перед объективами камер.

Накопать грязи: в Даймонд Сити полиция — вовсе не оплот благочестия и нравственности. Копам есть что скрывать: взятки, жестокость, расизм и т. д. Если насобирать достаточно грязи на продажного полицейского, власти сосредоточат внимание на том, что творится внутри участка, а не за его стенами. Но знайте: полицейские запомнят тех, кто вытащил кота из мешка, и могут с удвоенной силой взяться за сыщиков, когда шумиха утихнет.

Найти козла отпущения: напряжённость обратно пропорциональна рейтингу раскрываемости преступлений. Сыщикам может пойти на пользу, если они найдут подозреваемого в важном нераскрытом деле и предоставят в полицию весомые доказательства против него.

ИСТОРИИ

Расследования тайн Даймонд Сити может включать в себя:

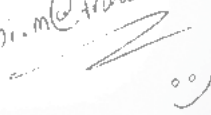
Одного из врагов сыщиков арестовали за ограбление магазина. Он просто оказался не в том месте и не в то время. Сыщики знают, что он невиновен, хотя и не может предоставить алиби. Попытаются ли герои вытащить своего врага из неприятностей или позволят невинному сесть в тюрьму?

Подруга сыщика появляется в новой брендовой одежде и украшениях. Она отказывается говорить, откуда взяла на них деньги. Где она их достала и не впуталась ли в неприятности из-за них?

У сыщиков репутация ребят, которые постоянно суют нос не в своё дело. Когда в школе разразился скандал вокруг торговли стероидами, подозрение в доносе падает именно на персонажей игроков. Сумеют ли они восстановить свою репутацию? Что делать с доносчиком? И как все эти события повлияют на спортивные успехи школьной команды?

Брат квотербека футбольной команды был ранен выстрелом из проезжающей машины. Кто и зачем это сделал? Не превратится ли школьный выпускной вечер в кровавую сцену сведения счётов?

В школе появляется новый ученик, который сразу начинает действовать на нервы местным бандам. Кто он и зачем лезет на рожон? Он работает на копов? Или пытается добиться перевода в другую школу из соображений «безопасности»? Или просто наивен и искренне не понимает, как устроена жизнь в Даймонд Сити?

Dobbi.m@truman.edu


СРЕДНЯЯ ШКОЛА ИМ. КИМБЕЛЛ

Разве это справедливо, что самое интересное достаётся только старшеклассникам? Многие юные сыщики тоже отлично справляются с решением запутанных дел. Может, это и не леденящие кровь преступления, но эти тайны портят жизнь друзьям героев, а значит они просто не могут остаться в стороне.

Члены детективного общества средней школы им. Кимбелл — это ученики шестого-восьмого класса (12–14 лет). Каждый день после уроков команда отважных сыщиков собирается в своём домике на дереве и решает, какую тайну герои могут разгадать сегодня. Они помогают своим друзьям и одноклассникам решать проблемы: отыскать пропавшее домашнее задание, найти того, кто похитил парик школьного библиотекаря, или вернуть квадрокоптер, который потерял управление где-то в округе.

Юные сыщики не связываются с проблемами взрослых: никаких наркотиков, насилия, уличных банд или чего-то подобного. Если случается что-то серьёзное, они просто позовут на помощь родителей. Но есть множество мелких проблем, с которыми герои могут и должны справляться сами.

Источниками вдохновения для историй о средней школе им. Кимбелл могут стать книги «Приключения Калле Блюмквиста» Астрид Линдгрен, книга «Дети из товарного вагона» и фильмы «Клуб домашних детективов» и «Тайная команда».

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

НИКАКОГО НУАРА

Эта игра о совсем юных подростках — фактически ещё детей. Забудьте о мрачной атмосфере и жестокости. В какую бы драку ни ввязались персонажи, их здоровье не может опуститься ниже состояния «побит». Как следствие, максимальная сложность проверки **первой помощи** равна 4. Кроме того, юные сыщики могут сбежать с поля боя без потери пунктов **крутости**. Для ребёнка бежать — не стыдно.

Когда сыщики сталкиваются с чем-то по-настоящему опасным, они могут и даже должны позвать взрослых. И кто-то обязательно придёт на помощь. Следить за этим — задача ведущего.

НАСТАВНИКИ И ПОМОЩНИКИ

В начале игры каждый юный сыщик связан **отношениями** (рейтинг 5) со своим наставником. Это может быть кто-то из родителей, школьных учителей или просто взрослый, которому небезразлична судьба героя. Наставник заботится о сыщике и следит за тем, чтобы с ним не случилось чего-то плохого, и именно к нему сыщик обращается за советом.

Если хотите придать игре комический настрой, можете добавить в игру забавных помощников, как это описано в вариации «Руби Холлоу» (стр. 171). Однако помните, что это не фантастическая и не мистическая игра, поэтому вашим помощником станет, скорее всего, чей-то гениальный младший брат, большой пёс или (в крайнем случае) робот с искусственным интеллектом. Никаких говорящих животных в этой вариации быть не должно.

КРУГ ОБЩЕНИЯ

Когда выбираете круг общения и внеклассную деятельность героев, учитывайте их возраст и увлечения. Вряд ли вашим юным сыщикам подойдёт дискуссионный клуб или общество «Студенты против пьяных водителей». Скорее их круг общения состоит из любителей Magic: the Gathering, отряда скаутов, любителей видеоигр или просто ребят того же возраста, что живут по соседству.

ДОМИК НА ДЕРЕВЕ

У каждой группы подростков есть место, где они могут спрятаться от взрослых и где чувствуют себя в безопасности. Клуб, домик на дереве или что-то в таком роде. Это место создаётся по тем же правилам, что и школа: каждый игрок

называет какой-то правдивый факт о нём (см. стр. 110). Домик на дереве считается своей территорией для каждого сыщика.

ТОЛЬКО В СОПРОВОЖДЕНИИ ВЗРОСЛЫХ

В жизни детей куда больше ограничений, чем у подростков. Например, в городке действует комендантский час для ребят вашего возраста. После наступления темноты вы должны быть либо дома, либо в гостях у друга, либо в другом безопасном месте — и обязательно предупредить родителей или наставника о том, где вы.

Кроме того, если для подростков пробраться в некоторые места сложно и рискованно, для детей это становится попросту невозможным. Места в городе, которые относятся к территории взрослых, недостижимы для детей — если только их не сопровождает кто-то из взрослых или у них нет крепких (3+ пунктов) отношений с кем-то из этих мест. Но даже если у вас на примете есть взрослый, который может вас куда-то провести, это ещё не значит, что он согласится это сделать. Вряд ли мама сыщика сочтёт хорошей идеей визит сына в заводской квартал поздним вечером. Быть детективом-подростком сложно, и во многом вам приходится полагаться на взрослых.

ВЕТЕР В ЛИЦО

Дайте каждому сыщику велосипед, самокат, скейтборд или хотя бы пару роликов. Каждому нужен собственный транспорт! Конечно, это не позволит вам попасть в мир взрослых или какое-нибудь опасное место без подходящих связей, но это даст героям свободу и сэкономит время на перемещения от одной сцены к другой.

НОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Кроме введения в игру новых способностей, перечисленных ниже, подумайте о том, чтобы вычеркнуть **СТИЛЬ** из списка способностей. Ваши герои — всего лишь дети, вряд ли их заботят модные течения и тренды. Впрочем, дети взрослеют быстро, и в вашей игре эти вещи могут иметь важное значение. Решать вам.

Многие способности в «Средней школе им. Кимбелл» работают иначе по сравнению с обычной игрой в «Школьные тайны». Например, **внимание** теперь включает себя умение оказаться в нужном месте и в нужное время, чтобы услышать что-то важное. Взрослые часто не обращают внимание на детей и не считают, что от них нужно хранить какие-то тайны. Ведущий может использовать таланты сыщика к подслуши-



ИСТОРИИ

ванию, чтобы предоставить новые важные улики — и даже сделать это ретроспективно. «Ты вспоминаешь, что пока ждал маму в банке, кассир рассказывал нечто очень странное...»

Во многих историях в жанре детского детектива немалое внимание уделяется... скажем так, детской версии капитализма. Стенды с продажей лимонада, отряды скаутов, торгующие печеньем, стрижка газонов за деньги и т. д. В более современных историях, вероятно, найдётся место для интернет-аукционов или чего-то подобного. В общем подобные деловые навыки могут оказаться очень полезны для сыщиков. За их использование отвечает способность переговоров, которая позволит в нужный момент сказать что-то вроде: «Знаешь, по чистой случайности у меня есть с собой коробка изумительного печенья, и я даже готов с ней расстаться, если...»

БЕГСТВО (ОБЩАЯ)

Описание способности приведено на стр. 156 в вариации «Беллэрс Фолз»

ДВОРОВЫЕ ТРАДИЦИИ (ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ)

Способность отвечает за знание песен, шуток, розыгрышей, мемов и прочих подобных вещей, которые используются среди ровесников сыщика. Благодаря этому вы сможете сойти за своего в любой компании. Эта способность заменяет **знание поп-культуры**.

ДВОРОВЫЕ ИГРЫ (МЕЖЛИЧНОСТНАЯ)

Сыщик обладает глубокими познаниями во всевозможных детских играх: салки, прыжки через скакалку, прятки, испорченный телефон и всевозможные их вариации. Эта способность позволит вам знакомиться с незнакомыми детьми и налаживать полезные контакты. Как и в случае с **выступлением**, эта способность полезна настолько, насколько часто игрок готов её использовать.

Вот несколько идей для расследований в средней школе им. Кимбелл:

- Научный проект Джимми Роджерс на грани провала. Кто-то украл результаты её исследования воздуха в школе. Но кто мог это сделать? Может, это дело рук её соперника — Гарольда Андерсена, а может, проект открыл что-то такое, что школьная администрация пытается скрыть.
- Дети из корейского культурного центра объявили борьбу за чистоту улиц и школы. Сразу после этого по округе прокатилась волна вандализма, а все стены вокруг средней школы расписаны неказистыми граффити. Юные детективы решают выяснить, кто и зачем это делает.
- Педро Альварес работал над своим квадрокоптером всё лето. Он планировал с помощью него организовать службу доставки в своём квартале. Когда квадрокоптер был украден, Педро обращается за помощью к детективному агентству школы им. Кимбелл.
- Бенсон Норт, одноклассник сыщиков, стал жертвой ряда жестоких розыгрышей. Сначала кто-то залил шоколадным сиропом его парту, а теперь устроил побег его сверчкам в классе биологии, из-за чего Бенсона выгнали с урока. Он обращается к сыщикам, чтобы найти обидчика — и отомстить ему в той же манере. Однако герои понимают, что ситуация выходит из-под контроля. Нужно найти автора розыгрышей раньше, чем кто-то серьёзно пострадает.



АКАДЕМИЯ КИНГСФИЛД

«Посмотрите на человека слева от вас, теперь — справа. К началу следующего года одного из вас здесь не будет».

— Декан Юридического Факультета Гарварда приветствует новых студентов

Академия «Кингсфилд» — привилегированная частная школа-интернат. Поступление построено на принципах жёсткой меритократии. Лучшие из лучших соревнуются друг с другом, чтобы поступить на первый учебный год. Тем, кому удаётся это сделать, обеспечивается полная стипендия. Поступить позже возможно, но для этого нужно продемонстрировать исключительные таланты.

Поступить в Академию невероятно трудно, но ещё сложнее здесь остаться. Каждый третий студент не выдерживает нагрузки и исключается из школы — каждый год обучения. Некоторые заваливают экзамены, некоторые просто сдаются, некоторые заканчивают жизнь самоубийством, не выдержав давления.

Что такое Академия Кингсфилд? Возьмите худшие истории о привилегированных японских школах, добавьте немного американской тяги к сверхдостижениям и приправьте всё это толикой безысходности и паранойи. Нагревать до кипения.

Устав Академии особо подчёркивает, что студенты могут рассчитывать исключительно на собственные силы. Считается, что это лучше подготовит их к взрослой жизни. Право принимать посетителей — родителей в том числе — придётся заслужить успехами в учёбе. С точки зрения механики, это потребует от сыщика победы в вызове или сложном состязании.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

Каждый студент академии обладает исключительными талантами в той или иной области. При создании персонажа вы должны вложить не менее трёх пунктов хотя бы в одну из следующих способностей: фотография, выступление, поиск информации или образование. Высокий рейтинг атлетики будет плюсом при поступлении, но не является обязательным требованием администрации Кингсфилд.

ИГРОК ПРОТИВ ИГРОКА

Студенты Кингсфилда живут в условиях жёсткой конкуренции друг с другом — и сыщики не являются исключением. Социальный класс, статус и круг общения становятся особенно ценными ресурсами. Кроме того, эта вариация становится просто идеальным местом для использования пунктов саботажа (см. стр. 58) — во всяком случае, до тех пор пока вредитель остаётся неизвестным.

Некоторые игровые группы предпочитают сосредоточиться на внешних конфликтах, когда сыщики работают сплочённой командой против соперников из числа других учеников. Однако некоторые предпочитают устроить состязание среди самих сыщиков.

ПРИВИЛЕГИИ

Привилегии — это особый вид отношений с особыми правилами. Вы не можете вкладывать в них пункты по желанию; привилегии можно только заслужить. В большинстве случаев конкретной привилегией может обладать только один персонаж — будь то сыщик, или персонаж ведущего. Только один ученик может быть президентом класса и только один может обладать почётным правом произносить прощальную речь на выпускном. Если в роли привилегии выступает членство в каком-нибудь клубе

*pick up
and scanning at 6pm*

или обществе, только один из сыщиков может одновременно состоять в нём.

Во время создания школы ведущий и другие игроки совместными усилиями создают 2–3 привилегии, за которые могут побороться герои. Примеры:

ДОСТИЖЕНИЕ: первый ученик класса, состоит школьного мюзикла.

ПОКРОВИТЕЛЬ: протекже мисс Минервы, помощник учителя алгебры.

ЧЛЕНСТВО В ОСОБОМ КЛУБЕ: потёмное общество, клуб робототехники.

СТАТУСНЫЕ ОТНОШЕНИЯ: встречается с первыми парнями в классе, лучший друг местного гения-завторника.

Как и в случае отношений, для каждой привилегии вы придумываете название, суть (создаётся в момент, когда сыщик получил привилегию), способности и место в городе. Каждая привилегия обладает двумя способностями, первая из которых используется для достижения этой привилегии.

Привилегия обретает большую ценность, если она даёт доступ к определённом месту или человеку, добраться до которого в противном случае было бы крайне сложно. Считается, что каждая привилегия — это отношения **симпатии** с рейтингом 1.

Описание привилегии в записях персонажа может выглядеть так:

Престижный клуб робототехники: (суть привилегии), симпатия 1, механика, электронная слежка, доступ к дронам и роботам клуба. Место в городе: мастерская компании BotSys (спонсоры клуба).

КАК ДОБИТЬСЯ ПРИВИЛЕГИИ?

В начале игры все привилегии находятся в руках персонажей ведущего. В идеале эти персонажи должны ненавидеть сыщиков (или их от-

ношение меняется на ненависть, когда сыщик решается посягнуть на их привилегии).

Есть три способа добиться привилегии:

- Она может стать наградой за успех в расследовании или другие сюжетные вехи истории: «Думаю, Дженнис даст тебе ведущую роль в мюзикле, если ты докажешь невиновность её матери».
- Победа в вызове (сложность 15 и выше).
- Победа в сложном состязании с обладателем привилегии — но только в том случае, если их взаимодействие будет интересным.

В последних двух случаях вы можете использовать не общую способность, а исследовательскую или межличностную. Умножьте рейтинг способности на 3, а затем действуйте по тем же правилам, что и в случае любой общей способности. Когда вызов или состязание закончится, разделите оставшийся запас на 3 (округляется в меньшую сторону) и используйте эту цифру как новое значение запаса способности.

Ведущему стоит убедиться, что персонаж, с которым состязается сыщик, обладает большим или равным запасом нужной способности. В противном случае интересного состязания не получится.

Как только сыщик добился привилегии, у него появляются конкуренты. Всякий раз, когда герой кажется уязвимым — например, проиграл в стычке или растерял запас **крутости** — ведущий может вывести на сцену нового претендента на привилегию сыщика. Лучше всего, если им станет кто-то, кто ненавидит героя.

ИЕРАРХИЯ

Если игроки намерены состязаться друг с другом, разделите сыщиков на три социальные группы в соответствии с их социальным классом и отношениями.

АЛЬФА: может восстановить 3 пункта крутости один раз за игровую встречу, но только если отвергнет альфы не подвергается снижению. Лишь один сыщик может быть альфой в одно и то же время. В начале игры альфой становится сыщик с самым высоким рейтингом крутости (в случае ничьей сравниваете рейтинги дерзости). В стычках сложности атаки по альфе равна 5.

СЕРЕДНЯК: один раз за игровую встречу может восстановить 2 пункта крутости. Большинство сыщиков относится именно к этой группе.

ЖЕРТВА: может восстанавливать запас крутости только по обитным правилам. Если с кем-то из сыщиков должно произойти что-то плохое, скорее всего, это произойдет с жертвой. В стычке сложности «попадания» по жертве равна 3. В начале игры жертвой становится сыщик с самым низким запасом крутости (снова же, в случае ничьей сравниваете рейтинги дерзости).

Когда сыщик проигрывает в стычке или его запас **крутости** опускается до -10 , его **статус** снижается на один ранг. Альфа становится середняком, середняк — жертвой, для жертвы всё становится ещё хуже, но её статус не меняется, поскольку ниже падать некуда. Обратное также верно: если сыщик победил в стычке или стал причиной падения **крутости** другого сыщика, его **статус** становится выше на одну ступень.

Перейти от статуса жертвы напрямую к статусу альфы нельзя. Лучшее, на что можно рассчитывать — стать середняком и повысить шансы на конкуренцию с альфой. Если сыщик-середняк одерживает победу над альфой в стычке, он становится новым альфой.

В игре обязательно должна быть хотя бы одна жертва. Если жертва переходит в ранг середняков, новой жертвой становится персонаж с самым низким рейтингом **крутости**.

ИСТОРИИ

Значительная часть игры в Академии Кингсфилд посвящена конкуренции и интригам студентов. Помните, что явный подлог или саботаж неминуемо приведёт к исключению из школы. Вам придётся действовать хитро и осторожно, пытаясь больше узнать о своих конкурентах и выставить их в дурном свете. Разумеется, вам стоит опасаться того же с их стороны. Но это только часть игры. Академия Кингсфилд — это ещё и подростковая антиутопия, в которой найдётся место зловещим тайнам этого заведения.

Вот несколько идей для расследований:

Самый многообещающий проект научной выставки обернулся обескураживающим фиаско. Всего лишь недостаток планирования или умышленная диверсия? И если верно последнее, то действительно ли виновен самый очевидный подозреваемый? Или вмешался кто-то третий и решил одним ударом устранить двух соперников?

Над чем таким важным работают по ночам протеже мисс Минервы? И почему все, кто выступал в этой роли ранее, неизменно были отчислены на третьем году учёбы?

Кто снабжает учеников рецептурными ноотропными препаратами?

Что случилось с тем парнем, который должен был читать речь на выпускном вечере? И почему учителя пресекают любые расспросы о нём?



РУБИ ХОЛЛОУ

На первый взгляд, Руби Холлоу — самый обыкновенный, даже заурядный городок, каких множество по всей Америке. Но у этого городка есть серьёзная проблема — что-то сверхъестественное притаилось в сердце этого места. Что-то, что управляет жизнь горожан и мешает им строить свои судьбы. Вот уже многие годы город страдает от проблем того или иного толка: жуткие призраки, коварные ведьмы и колдуны или бездушные автоматы. К счастью для города, здесь живёт группа отважных ребят, которые обожают разгадывать тайны.

Довольно часто что-то сверхъестественное — это лишь видимость, уловка, за которой скрываются вполне заурядные преступления. Долг сыщиков — раскрыть обман и сорвать маску со злоумышленника. Для этого придётся применить строгий научный подход и, возможно, соорудить пару хитроумных ловушек. А если в них попадётся нечто действительно потустороннее, дело станет ещё интереснее.

В основе этой игры — атмосфера потусторонней жути. Да, есть большая вероятность, что призраки и упыри, с которыми столкнулись сыщики, лишь фикция (хотя бы на этот раз). Но чтобы приключение прошло как надо, герои должны вести себя так, будто уверены в том, что монстры — настоящие.

Схемы преступлений, которые расследуют герои, обычно немного дурацкие и переусложнённые, а расследование должно быть легкомысленным и забавным. Особенно когда героям помогают их маленькие друзья: что за группы юных сыщиков без робо-пса, говорящего дельфина или просто дружелюбного енота?

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

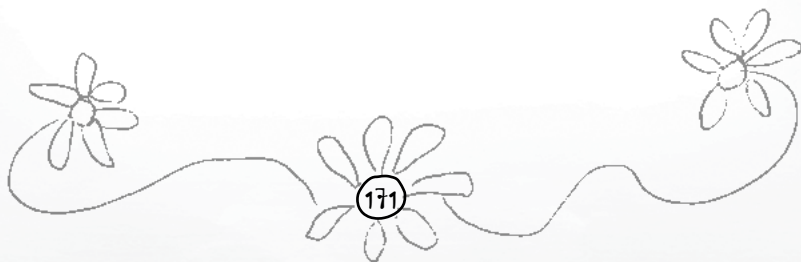
Добавьте к списку способностей персонажей бегство и оккультизм, а также требуйте от игроков проходить проверки **крутости**, когда они сталкиваются с чем-то жутким и пугающим. Эти правила описаны в вариации Беллэрс Фолз на стр. 157.

ЛОВУШКИ

В этой вариации персонажи с навыками механики могут расставлять ловушки на призраков — или контрабандистов, которые прикидываются призраками.

Для этого игрок должен хотя бы в общих чертах описать ловушку, которую собирается установить. Например: «Мы натягиваем струну через всю палубу и надёжно привязываем её к кросс-мачте. Она натянута у самой земли, поэтому тот глубоководный монстр не должен её заметить». Затем сыщик проходит проверку **механики** со сложностью 4. В случае успеха ловушка срабатывает как задумывалось. В результате действия ловушки либо на цели остаётся какой-то след, либо цель оставляет в ловушке какое-то вещественное доказательство, либо и то и другое на усмотрение ведущего. Если герои хотят не просто задержать злоумышленника, а поймать его и сорвать маску, сложность проверки возрастает до 8. Правило помощи лидеру будет особенно полезно в этом случае.

Сыщик может пройти проверку **предусмотрительности** (сложность 4) и заявить, что у него есть с собой всё необходимое для установки ловушки. В этом случае сложность проверки **механики** снижается на 1.



На сложность проверки механики влияет модификатор бдительности цели, а также ситуационные преимущества или штрафы:

УСЛОВИЯ	МОДИФИКАТОР
Сыщики в здании или на корабле, полном самых разных устройств и приспособлений, подходящих для создания ловушки.	−2
Вокруг множество материалов, из которых можно соорудить западню; сыщик прошёл проверку предусмотрительности ; ловушка устанавливается в ограниченном пространстве (узкий коридор, дверной проём и т. д.); ловушку устанавливается на территории сыщика; у сыщиков есть большой запас времени для подготовки.	−1
Ловушка создаётся при помощи обычных подручных средств; сыщики остаются рядом, чтобы привести западню в действие.	+0
Персонажам сложно отыскать подходящие инструменты и приспособления для ловушки; западню нужно подготовить за короткий отрезок времени.	+1
Сыщики планируют активировать ловушку дистанционно, либо это ловушка замедленного действия; западню нужно подготовить во время боя или состязания.	+2
Все перечисленные модификаторы суммируются: например, если ловушка установлена в узком проходе (−1), но сыщики хотят активировать	

её дистанционно (+2), суммарный модификатор сложности составит +1.

Эти правила предназначены для лёгких и несерьёзных игр, на роль которых лучше всего подходят вариации «Руби Холлоу» или «Средняя школа им. Кимбелл». Если вы планируете использовать их в более реалистичных и мрачных играх, учитывайте, что в них ловушки могут привести к настоящим травмам цели и серьёзным последствиям для сыщиков: домашнему аресту, разбирательству с родителями или исключению из школы. Кроме того, сыщику придётся пройти проверку **крутости**, чтобы ранить или убить персонажа посредством западни.

ПОМОЩНИКИ

Помощник — это ещё один член команды сыщиков, который участвует в расследовании тайн вместе с ними. Это забавный и немного комичный персонаж, который позволяет смягчить тон игры и сделать её менее серьёзной. Игроки создают себе помощника совместными усилиями. Они описывают его внешность, поведение и черты характера — всё это становится подсказками для ведущего, как лучше играть роль персонажа. Лучше всего начать описание помощника с какой-то характерной черты: этот енот вечно голоден и ищет, что можно сжевать? Или этот говорящий дельфин всегда отпускает самоуверенные язвительные комментарии?

С точки зрения механики игры, помощник — это ещё один персонаж со своим набором способностей, хотя их у него и меньше, чем у сыщиков. Запасы способностей помощника — это общий ресурс для всей группы, и любой игрок может в любой момент воспользоваться ими.

В начале игры у помощника есть 20 пунктов опыта для распределения между общими способностями. Также он получает 2 пункта **крутости** и 2 пункта **бегства** бесплатно. У помощника есть несколько пунктов исследовательских и межличностных способностей — половина от количе-

ИСТОРИИ

ства, которое получают сыщики (см. стр. 11). Иногда бывает лучше распределить эти пункты во время игры — вдохновляясь тем, что полезного помощник может сделать для расследования, или в чём именно проявляется его характер.

Всякий раз, когда вы тратите пункты способностей, вы можете использовать запас помощника, а не сыщика. Для этого помощник должен присутствовать в сцене и иметь возможность сделать то, что вы задумали. Например, у вас есть большой пёс, который знает наизусть все мелодии мультфильмов 80-х. Тогда вы можете воспользоваться его знанием поп-культуры, и за трату пунктов он пропоёт тему из «Громокошек»! Несомненно, это произведёт впечатление на девушку, которую пытался впечатлеть сыщик и, возможно, она даже согласится сходить с ним в кафе.

Когда у сыщика появляется возможность восстановить пункты общих способностей, вместо своего запаса он может восполнить запас способностей помощника. Используйте этот вариант, чтобы помочь другим членам группы — ведь способностями помощника может воспользоваться любой сыщик. В начале каждого приключения запасы способностей помощника полностью восстанавливаются.

Порой вы можете даже построить сюжет целого приключения вокруг помощника сыщиков. Это станет отличной историей, если герои привязались к своему питомцу. Если с ним что-то случится, все они будут эмоционально вовлечены в расследование. С другой стороны, если помощник был мало задействован во время игры, вы можете строить игру вокруг происшествия, которое позволит переписать его историю.

- Помощник был похищен!
- Помощник «уходит в отставку», а ему на смену приходит его сын/дочь/племянник и т. д.
- Все псы попадают в рай — но только не этот! Когда все уже решили, что помощник безвозвратно ушёл, он возвращается целым и невредимым. Но как это возможно?

Эта вариация лучше всего подходит для авантюрного приключенческого сериала, в каждом эпизоде которого герои сталкиваются с новым монстром или загадочным происшествием.

Вот несколько тайн, которые могут расследовать герои:

- Почему местный парк развлечений одержим призраками? А главное — как можно изгнать их оттуда? Или дело не в призраках, и за всеми странными событиями стоит сын владельца парка? Возможно, он хочет разрушить отцовский бизнес, чтобы тот согласился продать землю под более перспективный проект.
- Что за странных рептилоподобных созданий видят у дороги к Старому городу? Там действительно приземлился НЛО или просто местные пытаются привлечь туристов?
- Что случилось с группой подростков, которая устроила вечеринку на берегу озера? И почему все, кто отправляется их искать, также бесследно исчезают? Неужели в озере завелась местная версия Лохнесского чудовища? Или просто контрабандисты переправляют по озеру свои товары и похищают каждого, кто стал свидетелем их тёмных делишек?
- Что за призрачные фигуры бродят вокруг старого центра Руби Холлоу? Неужели это духи основателей города, обречённые вечно бродить по этой земле в наказание за кражу земли у индейцев? Или это просто члены краеведческого общества города решили в столь экстравагантной манере пробудить у подрастающего поколения интерес к истории?
- Тот странный бледный старик, который переехал в особняк на окраине города, — он вампир или просто жуткий тип? Возможно, он безобидный торговец винами, а на солнце он не появляется из-за аллергии, вызванной лекарствами. Ну, или он действительно чёртов вампир!

СТРЭНДЖ ХИЛ, ОТРЯД СКАУТОВ №221

Скауты из отряда №221 известны на весь Стрэндж Хил своим умением разгадывать тайны. Мальчишки и девчонки работают вместе на благо их маленького городка, осваивают новые навыки и стараются получить очередную почётную нашивку. Каждый из них помнит, сколько многому он может научиться у людей, которым стремится помочь.

В основе игр про отряд скаутов №221 лежит вариация «Средняя школа им. Кимбелл» со стр. 165. Однако здесь используется другой подход к созданию персонажей, города и загадок. У этой игры лёгкий идеалистический настрой, и она опирается на стремлении сыщиков стать достойными членами общества.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

Когда вы продумываете своих персонажей, пропустите часть с созданием круга общения и внеклассной деятельности. Все герои — члены отряда скаутов, и именно он находится в центре внимания игры.

ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Количество пунктов способностей, которые получают юные скауты в начале игры, отличается от обычных правил.

СТРЭНДЖ ХИЛ.
ИСТОРИЯ ОТРЯДА

Основателем скаутского отряда №221 стала студентка Розалин Луна. Это случилось около 10 лет назад, и за это время отряд стал важной частью жизни Стрэндж Хила. Розалин надеялась, что сумеет собрать скаутский отряд, в котором мальчишки и девочки вместе будут учиться полезным навыкам и трудиться на благо жителей города.

Во время учёбы в колледже Розалин начала терять зрение из-за наследственной дистрофии сетчатки. Вопреки болезни она продолжила свою работу и нашла единомышленников среди учителей и родительского комитета города. Вместе они создали отряд скаутов Стрэндж Хила, в который мог вступить любой подросток, независимо от пола.

Независимо от числа игроков, скауты получают на старте по 20 пунктов общих способностей. Стартовый рейтинг **крутости** по-прежнему равен 4.

ЧИСЛО ИГРОКОВ

ПУНКТЫ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ

ПУНКТЫ МЕЖЛИЧНОСТНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

2

5

7

3

4

5

4

3

4

5+

2

3

БЕССИЛЬНЫЕ ГЕНИИ

Прим. пер.: Правила этой зарисовки были значительно изменены при переводе. Составляя наборы нашивок, авторы не учитывали разницу между типами способностей персонажей. В результате рейтинги исследовательских способностей юных скаутов могли быть 10 и выше, но запасы общих не превышали бы 3. Сложно представить приключение, в котором это оказалось бы уместным. Мы позволили себе изменить текст зарисовки, чтобы игра по ней стала возможной.

Столь малое число пунктов опыта вовсе не означает, что юные скауты слабее и глупее своих сверстников. Недостающие пункты способностей герой получают за счёт нашивок. Каждая нашивка — это набор из нескольких пунктов способностей, связанных с талантами и достижениями персонажа.

Некоторые нашивки предоставляют доступ к уникальным способностям. Поскольку нашивку может выбирать любой из сыщиков, ограничение «одна уникальная способность на персонажа» больше не действует. Однако ограничение на максимальный рейтинг уникальных способностей остаётся в силе.

Каждый скаут начинает с нашивками «Медик» и «Знаток местной истории». После этого каждый игрок выбирает по две нашивки, которые есть у персонажа и ещё одну — которую он пытается заслужить. Используйте правила создания нашивок (стр. 177), если стандартного набора недостаточно.

Некоторые нашивки могут содержать пункты способностей, которые уже есть у сыщика, — в этом случае они просто прибавляются к текущему рейтингу. Если, получив нашивку, вы достигли максимального рейтинга уникальной способности, можете перераспределить «лишние» пункты в рейтинги других способностей скаута.

Ведущий награждает сыщика новыми нашивками после приключения, в котором герой либо

использовал связанные с нашивкой навыки, либо преуспел в каком-то тематическом испытании. Последнее может стать центром целого расследования. К примеру, чтобы заслужить нашивку «Юный программист», скаут должен помочь с сайтом местному молодёжному центру. А для этого сначала придётся найти придурка, который постоянно ломает их сервера.

ВОЖАТЫЙ ОТРЯДА

Каждый сыщик в начале игры получает 3 пункта отношений (**симпатия**) с вожатым отряда. Это взрослый, который направляет и обучает скаутов. Учитывая историю отряда, вожатым может стать любой взрослый, независимо от пола или сексуальной ориентации.

В начале игры у вожатого есть 4 нашивки и 10 пунктов, которые вы можете вложить в его способности. Как и в случае других важных персонажей ведущего, вам следует дать ему имя, роль, описать место, в котором его можно встретить, и проблемы. Если в городе есть такое место, как штаб-квартира скаутов, то вожатый станет знаковым персонажем этого места.

Вожатые отрядов часто приглашают других жителей города, чтобы те помогли научить скаутов каким-нибудь полезным навыкам. Когда создаёте таких персонажей, старайтесь связать их образ и умения с нашивкой, которую стремятся заработать сыщики. Кроме того, это может стать удобным способом ввести в игру персонажа с очередной проблемой-загадкой, которую должны решить скауты.

ОТНОШЕНИЯ

У каждого игрока есть пункты отношений, которые он может вкладывать в личные связи своего скаута. Это происходит по общим правилам, однако каждый игрок должен создать отношения с кем-то из соседей (взрослый или подросток, живущий в доме неподалёку), с одним из родителей (или другим наставником) и, наконец, с кем-то из подопечных сообщества скаутов. Последний пункт

обычно связан с обязательствами перед городом, которые берут на себя скауты; о них — чуть ниже.

Между этими отношениями игрок должен распределить минимум 8 пунктов. Остальные стоит приберечь на будущее, чтобы создавать отношения непосредственно во время игры.

ГОРОДСКИЕ ПРОБЛЕМЫ

Когда вы вместе с игроками создаёте город для игры, сосредоточьте внимание на местах, связанных с отношениями скаутов, их школой или с нашивками, которые они могут заработать (например, городской парк или планетарий). Как и в случае зарисовки «Средняя школа им. Кимбелл», сыщики не могут попасть в места, которые относятся к территории взрослых, без сопровождения или подходящих контактов.

После того как вы создали свою версию Стрэндж Хила, ведущий объявляет о проблемах этого городка. Это не должно быть что-то глобальное или опасное; но это то, с чем сталкиваются жители города и с чем может справиться отряд скаутов. К примеру, в местном приюте для бездомных прохудилась крыша или старый заброшенный дом облюбовала стая диких кошек. После этого скауты берут на себя обязательства перед городом — это официальное заявление отряда, в котором скауты обещают сделать что-то для решения проблемы. К примеру, они обязуются собрать деньги на ремонт крыши или поймать кошек, а затем отпустить на волю далеко за городом.

Придумывать новые проблемы может не только ведущий, но и игроки. В этом случае они также должны назвать обязательства, которые берут на себя скауты.

СОЗДАНИЕ ЗАГАДКИ

Для каждой игровой встречи ведущий придумывает загадку, в центре которой должна быть одна из трёх вещей: обязательства скаутов перед городом, проблемы у одного из соседей скаута или получение очередной нашивки. Иногда

в центр сюжета можно поместить соперничество с другим отрядом скаутов или решение загадки, с которой они столкнулись.

НАШИВКИ

Уникальные способности отмечены буквой «У».

Забота о животных: приручение животных (У) 1, атлетика 3, первая помощь 2.

Следопыт: скаутская подготовка 2, скрытность 3, атлетика 1, интуиция 1.

Юный архитектор: фотография 1, образование 1, хакерство 2, механика 3.

Ценитель искусства: разговоры по-взрослому 1, выступление 1, интуиция 3, дерзость 2.

Астроном: астрономия (У) 1, хакерство 4, механика 1.

Знаток местной истории: поиск информации 1, знание города 1, дерзость 3, предусмотрительность 2.

Повар: кулинария (У) 1, механика 2, воровство 3.

Танцор: выступление 1, провокация 1, атлетика 3, дерзость 2.

Знаток семейной истории: слухи и сплетни 2, воровство 2, скрытность 3.

Медик: успокаивание 1, образование 1, первая помощь 3, крутость 2.

Садовод: скаутская подготовка 1, переговоры 1, первая помощь 2, механика 2, атлетика 1.

Юный программист: компьютерные технологии (У) 1, хакерство 4, механика 1.

Механик: инженерное дело (У) 1, механика 4, хакерство 1.

Артист: выступление 1, притворство 1, дерзость 3, атлетика 2.

Знаток растений: скаутская подготовка 2, предусмотрительность 2, механика 2, первая помощь 1.

Атлет: запугивание 2, атлетика 3, крутость 2.

Пловец: скаутская подготовка 1, флирт 1, атлетика 3, крутость 2.

Турист: скаутская подготовка 2, предусмотрительность 3, первая помощь 2.

ПОЧЁТНЫЕ НАШИВКИ

Чтобы получить почётную нашивку, скаут сначала должен заслужить одну или две обычные — они перечислены в скобках.

Дрессировщик (требует нашивки

«Следопыт» или «Забота о животных»):

Приручение животных 1 (У), запугивание 1, атлетика 3, интуиция 2.

Робототехник (требует нашивки «Юный программист» или «Механик»):

компьютерные технологии 1 (У), поиск информации 1, механика 3, хакерство 2.

Оратор (требует нашивки «Артист»):

выступление 2, разговоры по-взрослому 1, дерзость 3, крутость 2.

Специалист по выживанию (требует нашивок «Турист» и «Забота

о животных»): скаутская подготовка 2, проницательность 1, скрытность 3, атлетика 2.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАШИВКИ

Вы можете создавать собственные нашивки. Для этого выберите новую область знания и три способности, доступ к которым открывает нашив-

ка. Каждая нашивка включает в себя 2 пункта исследовательских или межличностных способностей и 5 пунктов общих способностей. Среди них могут быть и уникальные способности (описаны на стр. 21), но не более одной на каждую нашивку.

ИСТОРИИ

Вот несколько загадок, которые может расследовать отряд скаутов городка Стрэндж Хил:

После того как скауты побывали в приюте для бездомных, один из друзей сыщиков обнаружил, что его пёс Кирби пропал. Собаки в приют не допускаются. Неужели персонал отправил пса в приют? Или кому-то из бездомных так понравился пёс, что он похитил его?

Осенью отряд скаутов отправляется на одну из ферм, чтобы помочь со сбором урожая яблок. Вскоре после того как они прибывают на место, начинают происходить странные вещи: пресс для сидра ломается, а лошади разбегаются из загон. Очевидно, что это не случайность, но кто и почему желает зла ферме?

Соревнуясь с другим отрядом скаутов в том, кто соберёт больше мусора на переработку, сыщики обнаруживают хищение на городском пункте переработки вторсырья.

Стремясь стать первопроходцами горной тропы, отряд скаутов поднимается на вершину, где сыщики обнаруживают ключ к расположению тайника грабителей банка.



БАЗА ВЕРОНИКА, МАРС

Эта вариация переносит действие игры на марсианскую базу в неопределённом будущем. Уровень развития технологии напоминает наши представления о середине XXI века. Телепортация или панацея не изобретены, но такие вещи, как 3D-принтеры, LED-оранжереи и виртуальная реальность позволили колонизировать Марс и даже сделали его относительно комфортным для обитания. Однако колонистам не удалось избежать от всех пороков матушки-Земли, поэтому преступления случаются даже здесь.

Власти Марса (кто именно выступает в этой роли, зависит от конкретной игры: NASA, ESA, особое подразделение ООН или частные корпорации) убеждены, что залог выживания и создания здорового общества на планете — это семья. Поэтому большинство учёных, за исключением нескольких незаменимых гениев, состоят в браке и имеют детей.

Каждая база по большей части предоставлена самой себе, и власти редко вмешиваются в её внутренние дела. Это даёт учёным больше свободы, однако с проблемами также приходится справляться самим. На базе попросту нет квалифицированных сотрудников правоохранительных органов, которые могли бы вести расследование по всем правилам. На Марсе есть несколько маршалов, но вряд ли для них найдутся дела на такой небольшой базе, как Вероника. В исключительных случаях поселенцы могут ждать подмоги от станции Элизиум и тамошнего маршала. Но тому придётся проделать немалый путь до кратера, а это займёт неделю — а то и больше, если вновь разыграются песчаные бури.

Всё верно, помощи ждать неоткуда, вы сами по себе. Заперты в стенах герметичных куполов. На Марсе.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

Способностям **стиль** и **знание поп-культуры** в этой игре не нашлось места. Из-за песчаных бурь и перебоев со связью новости с Земли доходят с большой задержкой. К тому же ограниченные ресурсы делают следование модным течениям бессмысленным занятием.

Способность **знание города** становится **знанием базы**. С **вождением** всё несколько сложнее: единственными транспортными средствами на базе являются разведочные роверы и карьерные грузовики. Однако теперь способность отвечает не только за транспорт, но и за управление дронами и другими беспилотными устройствами всех разновидностей.

НОВАЯ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ СПОСОБНОСТЬ — ОРЕОЛОГИЯ

Эта исследовательская способность отвечает за любые научные познания, связанные с Марсом, которые могут пригодиться во время расследования.

СТАНДАРТНАЯ ЭКИПИРОВКА

Предполагается, что подростки на Марсе занимаются собственными научными изысканиями, поэтому вы можете свободно использовать лабораторное оборудование. Если вы считаете, что на базе должно быть какое-нибудь специфическое снаряжение или ресурс, потратьте 2 пункта из рейтинга предусмотрительности — и нужные вещи окажутся в распоряжении сыщиков (если только это не какая-нибудь нелепая заявка, на которую наложил вето ведущий или другие игроки). Помните, что вы тратите для этого пункты рейтинга предусмотрительности, а не запаса. Эти пункты не восстанавливаются со временем, но вы можете повысить рейтинг за счёт пунктов опыта.

ОГРАНИЧЕННОСТЬ РЕСУРСОВ

Размеры базы «Вероника» невелики. Мы не приводим конкретные цифры — она мала настолько, насколько это необходимо ведущему для игры. Однако есть определённый «потолок» для мест и персонажей ведущего, которые могут появиться в вашей игре: скажем, 30–40 мест и 90–120 персонажей. Половина из персонажей — взрослые, половина — дети и подростки. Как только вы исчерпаете этот лимит, придётся вновь и вновь обращаться к уже знакомым героям, открывая новые аспекты их характеров и занятий. Медсестра из одного сценария в следующем может предстать в роли музыканта, а технический спец по радарам может оказаться местным бутлегером (подпольно торгует самогоном, который готовит из пищевых отходов). С секторами и участками базы та же история: площадка для игры в баскетбол по выходным превращается в место для пикника, а класс физики меняет вывеску на «Русский бар», как только часы школьных занятий заканчиваются.

Учитывая, насколько часто могут меняться роли мест на базе, большинство из них считаются безопасными для сыщиков. Большинство опасных мест — такие как реактор или арсенал — остаётся частью территории взрослых, и пробраться туда сыщикам будет непросто.

body has
at entrance
after hours.
txt pics
re. Mandy



ИСТОРИИ

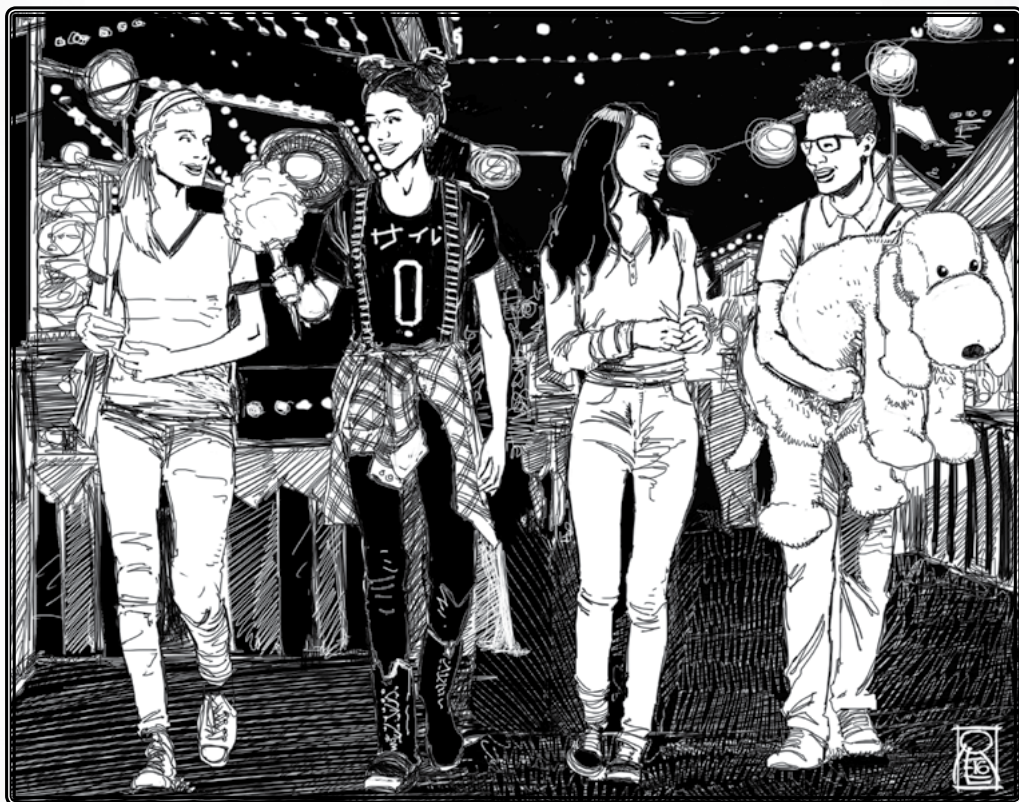
Эта вариация больше подойдёт для короткой серии сценариев, чем для длинной кампании. Особенно интересной станет сюжетная арка, которая начинается с незначительного преступления, а заканчивается расследованием настоящего убийства. Так тема изоляции, ограниченных ресурсов и замкнутого пространства может быть раскрыта в полной мере.

Вот несколько тайн, которые могут расследовать герои:

- Кто мог выкрасть научные исследования матери одного из сыщиков?
- Кто крадёт запасы сахарозы со станции гидропоники?
- Зачем академик Ливанов отправляется к горе Олимп каждый вторник в 11 вечера?
- Почему родители Линды и отец Карла внезапно поссорились? Это вредит как их совместным исследованиями, так и команде сыщиков.
- Почему парень Элизы перестал отправлять ей видеосообщения? То что он остался на Земле, ещё не значит, что он её бросил.



БЛАНКИ И ШАБЛОНЫ



МАТРИЦА СПОСОБНОСТЕЙ

Способности персонажей		Сыщик 1	Сыщик 2	Сыщик 3	Сыщик 4	Сыщик 5	Сыщик 6
Исследовательские	Стиль						
	Внимание						
	Скаутская подготовка						
	Фотография						
	Поп-культура						
	Поиск информации						
	Образование						
	Знание города						
Межличностные	Проницательность						
	Лесть						
	Флирт						
	Слухи и сплетни						
	Разговор по-взрослому						
	Притворство						
	Запугивание						
	Переговоры						
	Ввыступление						
	Успокаивание						
	Провокация						
Общие	Атлетика						
	Хакерство						
	Крутость						
	Вожделение						
	Драка						
	Воровство						
	Первая помощь						
	Интуиция						
	Предусмотрительность						
	Механика						
	Скрытность						
	Дерзость						

Всякий раз, когда персонаж появляется в игре, ставьте отметку в соответствующей колонке. При подготовке сценария постарайтесь ввести в игру одного или двух персонажей, чей столбец остался пустым. Как только колонка «появлялся в игре?» полностью заполнится, сотрите метки и начните подсчёт заново.

[illegible]

КАРТА ГОРОДА

По мере создания новых мест записывайте их названия в соответствующих колонках. Цифра в скобках соответствует порогу — цене в пунктах **крутости**, которую сыщик должен заплатить, чтобы попасть туда. У некоторых мест могут быть индивидуальные **пороги** — их также необходимо указывать в таблице.

[illegible]

КАРТОЧКА
ОТНОШЕНИЙ

Имя:

Характер и суть отношений:

Пункты:

Роль:

Проблемы:

Способности:

Заметки:

КАРТОЧКА
ОТНОШЕНИЙ

Имя:

Характер и суть отношений:

Пункты:

Роль:

Проблемы:

Способности:

Заметки:

КАРТОЧКА
ПЕРСОНАЖА ВЕДУЩЕГО

Имя:

Место в городе:

Роль:

Проблемы:

Общие способности:

Можливые способности:

Крутость:

Дерзости:

Модификатор
скрытности:

Модификатор
внимания:

Модификатор
статуса:

Заметки:

КАРТОЧКА
ПЕРСОНАЖА ВЕДУЩЕГО

Имя:

Место в городе:

Роль:

Проблемы:

Общие способности:

Можливые способности:

Крутость:

Дерзости:

Модификатор
скрытности:

Модификатор
внимания:

Модификатор
статуса:

Заметки:

КАРТОЧКА МЕСТА

Название:

Порог:

Первые впечатления:

Знаковый персонаж:

Если знаковый персонаж важен для игры, заведите для него отдельную карточку.

Заметки:

КАРТОЧКА МЕСТА

Название:

Порог:

Первые впечатления:

Знаковый персонаж:

Если знаковый персонаж важен для игры, заведите для него отдельную карточку.

Заметки:

ИМЯ:

ШКОЛА:

СОЦИАЛЬНЫЙ КЛАСС:

КРУГ ОБЩЕНИЯ:

КЛУБ:

МОТИВ:

ЦЕЛЬ:



ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ	РЕЙТИНГ	ЗАПАС
ВНИМАНИЕ		
ЗНАНИЕ ГОРОДА		
ОБРАЗОВАНИЕ		
ПОИСК ИНФОРМАЦИИ		
ПОП-КУЛЬТУРА		
СКАУТСКАЯ ПОДГОТОВКА		
СТИЛЬ		
ФОТОГРАФИЯ		

МЕЖЛИЧНОСТНЫЕ	РЕЙТИНГ	ЗАПАС
ВЫСТУПЛЕНИЕ		
ЗАПУГИВАНИЕ		
ЛЕСТЬ		
ПЕРЕГОВОРЫ		
ПРИТВОРСТВО		
ПРОВОКАЦИЯ		
ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ		
РАЗГОВОР ПО-ВЗРОСЛОМУ		
СЛУХИ И СПЛЕТНИ		
УСПОКОИВАНИЕ		
ФЛИРТ		

ЗАМЕТКИ:

КРУТОСТЬ



ОБЩИЕ	РЕЙТИНГ	ЗАПАС
АТЛЕТИКА		
ВОЖДЕНИЕ		
ВОРОВСТВО		
ДЕРЗОСТЬ		
ДРАКА		
ИНТУИЦИЯ		
КРУТОСТЬ		
МЕХАНИКА		
ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ		
ПРЕДУСМОТРИТЕЛЬНОСТЬ		
СКРЫТНОСТЬ		
ХАКЕРСТВО		

ОТНОШЕНИЯ